XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

Vol.17

开年惊雷号



第1弹

Xbox 720: 你需要知道的一切



第2弹

Turn 10十年: 竞速游戏，极限进化



第3弹

Kinect嘉年华 看点·期待·游戏盘点

上古卷轴V 天际

UCG

典藏级**精华攻略**集合



光环 战斗进化 周年纪念版



刺客信条 启示录



最终幻想XIII-2 中文版



黑道圣徒3



灵魂能力V



战争机器3 DLC



Xbox360专辑 Vol.17 DVD

光盘收录 精美壁纸·实用软件·视频攻略：光环 战斗进化 周年纪念版·游戏原声：灵魂能力V·最新升级文件


■质量效应3
N7

VOL.17 XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

2012年底，X360将迎来它的第7个生日。随着X360的年龄增大，有关下一代主机的话题也越来越多。不过对于这个话题，微软显然并不愿意过多纠缠，这个是可以理解的，毕竟在三大硬件厂商中，微软算是目前过得最滋润的。任天堂的Wii U已是箭在弦上，不得不发。索尼年年亏损，新一代掌机PSV又出师不利。而X360在Kinect的带动下发展得顺风顺水，2011年一举夺得销量王的宝座。在这种情况下，微软完全可以静观其变，而不用像本世代一样抢先出牌。

不过进入2012年以来，微软的大动作却是一个接一个。Windows 8渐露峥嵘，WP7手机捷报频传，MSP貌似要被取消，Windows LIVE ID将被整合为Microsoft Account，下一代主机将会禁止二手游戏，Kinect for Windows在12个国家和地区发售……开年才三个月不到，便有如此多的消息放出来，虽说其中有部分是传闻（如禁二手和取消MSP），但这些消息也并非无稽之谈。这些消息，都与X360和X720有千丝万缕的联系，虽然目前还预测不到会有什么具体影响，但毫无疑问微软在下很大的一盘棋。套用一句网络流行语，那就是"虽然看不懂，但感觉好厉害！"（笑）

微软在全局掌控方面一向做得很好，回顾一下X360的发展史。支持HDMI、BAN机、硬盘安装、拉拢GTA、FF13跨平台、新光盘格式、Kinect……虽然其间也发生过诸如三红这样的失误，但基本上一切都在微软的预料之中。今天我写下这段文字，相信年底再回头看时，对于以上举动已经能找出答案了。

我们不能预测未来，但不管今年会不会公布X720，也不管玛雅人的预言准不准，多玩几个正GAME便是最好的来福斯代尔。

纱迦

2012.2.24



Xbox360 Special DVD Vol.17



主　　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：三辰影库音像出版社有限公司
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2012年2月第一版
印　　次：2012年2月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001-3000册
字　　数：400千字
出版日期：2012年2月
定　　价：32元
ISBN：9778-7-89471-499-2



封面用图：上古卷轴V 天际 封面设计：一刀

CONTENTS

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

Xbox720 你需要知道的一切

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

最近微软法国分公司营销经理Cedrick Delmas向当地媒体表示，X720不会在今年E3展上公布，也不会在今年发售。这给最近沸沸扬扬的X720传闻泼了一盆冷水。结果数日之后，X720的传闻再度浮现，《Xbox World》杂志声称根据他们得到的内部消息，X720将会采用类似于Wii U的触摸屏手柄，而且该触摸屏拥有高清解析度，其尺寸更接近于PSV，而售价可能会高达400英镑。为何最近关于X720的传闻如此之多？根据过去的主机生命周期规律，发售至今已有6年半的X360早该到了更新换代的时候，玩家们难免需要新一代主机的刺激。不过不管X720何时上市，X360肯定会有10年的生命周期，即使X720明年、甚至今年就上市，也会有很长的一段时间将与X360并存，X360至少还可以活跃3年以上……

传闻研究：X720上市时间之谜

与当前主流的PC配置相比，已经发售6年多的X360确实开始显得有些力不从心。从一些最新大作的PC版与X360版画面对比，可以看出二者的鲜明差距，比如《战地3》的PC版无论是画面水准还是64人的网战规模都远远高于X360版。但是从商业角度来说，目前微软并没有推出X720的动力。据知名分析家Michael Pachter估算，目前每台X360的利润高达150美元，每年微软在X360硬件上的获利超过20亿美元，而且目前X360硬件销量丝毫没有下降的迹象，反而仍在上升之中。微软没有任何理由放弃这棵摇钱树，反而为新主机而贴钱。Pachter相信X360年销量降低到500万台之后，微软才会推出X720。照目前的趋势看来，X360至少还可以妥妥地再卖个三四年。

所谓“空穴来风，未必无因”，从去年底到今年初，X720传闻此起彼伏并不是毫无理由的，各大媒体不可能同时无缘无故地瞎编X720的传闻。可以肯定的是，目前X720已经在研发中，之所以突然出现这么多传闻，可能是因为X720的研发正在进入向第三方广泛征询意见的阶段，知道的人多了，就难免走漏风声。这也是近来一段时间X720的传闻版本五花八门的原因所在。

微软是从2011年初开始为“次世代主机”大量招聘研发人员，目前X720可能仍处于初期研发阶段。过去硬件商一般是在主机开发末期才开始向第三方



▲网友的X720假想图，在网上各式各样的假想图数不胜数。

透露主机规格，便于他们开始筹备首发游戏。但是如今的业界处境大不相同，整个游戏业对于未来的硬件技术走向都很迷茫。众所周知，在图像技术方面，游戏业界开始遭遇瓶颈。用更强的主机性能确实可以做出更好的画面，但是目前游戏画面已经能达到“全高清”，画面的进一步进化只能表现在没那么引人注目的细节上，无法像过去的主机换代一样让大家感受到翻天覆地的画面进化。而且目前游戏开发成本已经提高到让很多游戏厂商吃不消的地步，以至于整个日本游戏业至今无法完全迈入高清时代。如果X720继续走单纯的画面进化之路，很多第三方可能难以接受，游戏软件业可能会成为一个无利可图的行业。

对于业界的其他发展方向，软件商与硬件商们也都感到迷茫。潜在的发展方向包括：Kinect式体感技术的进一步升级、云计算技术、Wii U式控制器、多媒体融合等等。硬件商在开发新主机时，不能再像过去一样闭门造车，而是应该更多地征询第三方的意见，探索一条被业界普遍认可的道路。目前关于X720的传闻仍在不断变化，由此可以猜测X720的设计概念可能至今尚未完全确定，不过应该已经是在后期探讨阶段，可能已经有较为明确的设计方向，所以多个渠道的消息均指出微软可能在E3 2012公开X720。虽然微软官方否认了X720会在今年E3上公开，不过届时抛出一个关于新主机的概念并不是没有可能。正如微软在公开X360之前，先是提出了“高清时代”的概念，以及Xbox LIVE的新形态。所以在X720公布之前，微软也有可能先提出次世代主机的概念，为业界拨开迷雾，共同朝着新方向努力。这有助于未来新主机公开时被广泛认可，避免像Wii U那样遭遇困惑的眼神。

从主机概念的确立到最终发售，至少也要两年的时间，所以X720可能仍然要到2014年之后才会发售。这对于我们X360玩家来说，当然是利好消息，意味着在未来两三年内我们还有充实的大作可玩。不过我们仍然可以根据已有的信息展望一下未来。虽然本代主机销量最高的是Wii，但X360在很多方面都更能代表未来趋势，比如多媒体化的网络服务，以及Kinect的全身体感操作。而X720可能将真正成为未来业界标准的制定者。

规格：X360的10倍左右？

即使X720的进化不以性能为主要方向，画面的进化仍然是必要的，毕竟谁也无法接受次世代主机的游戏画面还不如上一代。关键是X720的性能进化幅度究竟会有多大？

数月以来，业界盛传X720所用的CPU代号为“Obed”，semiaccurate.com网站的消息是其代号为“Oban”，英国CVG网站联系到的知情人士称Oban才是正确的名字。而且据称这款CPU已经设计完成，可能会从2012年12月开始量产。

据传，Oban是采用IBM的PowerPC处理器架构，与X360类似。有证据表明AMD也参与了X720的开发。不管怎样，多个来源的消息均指出X720的GPU是由ATI设计，意味着X360初期的向下兼容性问题将不再困扰X720。因为X360的软件阵容比Xbox丰富得多，所以确保兼容X360游戏是X720必定要保证的一个基本设计原则。

那么Oban和ATI的新GPU相结合后，能做出怎样的游戏画面呢？业内人士指出，Epic Games在GDC2011期间演示的“撒玛利亚人”DEMO代表了X720时代的画面水准。这段DEMO诠释了照片级画面的真谛，无论是画面细节还是光影效果、水体物理效果都非常逼真。千万不要低估Epic Games对主机规格的影响力。对X360的开发历史有所了解的玩家应该都知道，当年正是Epic Games向微软演示了《战争机器》DEMO在256MB和512MB内存下的画面区别，才说服微软将X360原定的256MB内存提高到512MB。而Epic欧洲分公司总裁Mike Gamble公开表示，“撒玛利亚人是向硬件生产商表明我们想要做出怎样的内容”，换句话说，这个DEMO不是做给玩家看的，而是做给微软和索尼看的，告诉他们“你们的新主机规格应该要实现这样的画面”。

如果X720是以“撒玛利亚人”的画面为参考，那么到底需要怎样的硬件规格？Epic Games的首席执行官Tim Sweeney最近在DICE2012会议上透露，“撒玛利亚人”需要2.5TFLOPS的运算能力，也就是X360运算力的10倍左右。这个DEMO是用虚幻引擎3制作的，应该代表了该引擎的究极实力。而虚幻引擎4计划于2014年推出，这可能就是次世代主机的上市时间。Tim Sweeney说：“你们（硬件商）应该在画面质量能有根本性跳跃的时候才更新换代，两三倍性能是不够的，必须是巨大的、根本性的进化。”



▲开发者的目标是达到这样的画面效果。

Fuzilla网站的传闻中指出，X720的主处理器确实是PowerPC架构的Oban，而GPU则是ATI 7000系列的改良型号。该网站称开发商可能在今年三四月份就能拿到X720的软件开发工具包。而IGN的传闻则指出X720的GPU来自6000系列，如果要比较的话，其性能大概与Radeon HD 6670较为接近，该芯片目前的市场价大约是80美元。据IGN估计，X720的图像处理性能大概是X360的6倍左右。

如果传闻属实，X720的性能在X360的6~10倍左右，可以做出“撒玛利亚人”那样的游戏画面，我们还要担心另外一个重要问题——从商业角度考虑，软件商与硬件商能否承受这样的画面进化？

PS3的失败再次证明了一个颠簸不破的真理——主机首发价格超过500美元无异于自寻死路！不管X720采用怎样的规格，首发价格至少应控制在400美元以内，300美元更佳。如果X720采用的是IGN所说的规格，而发售时间定在2014年，以那时的生产工艺水平，将X720的首发价格控制在300美元并不难。难的是游戏软件的开发成本将会激增。不管微软提供的游戏开发环境多友好、游戏引擎多好用，随着游戏画面细节的增加，至少美术工作量的增加是逃不掉的。当游戏与电影大片的画面越来越接近，其制作成本也会越来越接近。AMD说X720将会实现《阿凡达》那样的画面，而要将《阿凡达》那样的世界做成游戏，所需的预算将比电影版更


▲Epic的“撒玛利亚人”大概说明了X720时代的画面标准。

高（超过3亿美元），因为在电影中只是一个镜头掠过的很多场景需要在游戏中有更深入地刻画。此外AI的进化更将成为程序员的噩梦，比如在《GTA》新作中，街头上的行人们要有更像真人的行为方式，当你在大街上开枪时，他们的尖叫、奔跑不再是预设的动作，而是根据独立的AI规则作出反应，并且与场景互动，形成与现实接近的混乱场面。当游戏的制作成本达到这样的数量级，只有《COD》、《GTA》那种销售额超过10亿美元的巨作才能勉强承受，其他游戏都将血本无归。Epic的CliffyB说，由于次世代游戏成本高昂，未来每年的3A级大作将减少到三四款，而且还都是续作。

如果未来的FPS游戏像《拯救大兵瑞恩》一样真实，或者未来的动作冒险游戏像《阿凡达》一样美丽，我们当然乐意接受。但是如果只有三四款大作能够盈利，该如何养活全球数十万电视游戏开发者？目前游戏业界正在形成3A级商业大作与低投资休闲游戏共同繁荣的局面，未来这种趋势将会继续，而且可能会更为极端化。而随着体感操作的流行，未来的大部分电视游戏可能将会是成本不高、强调创意的体感休闲游戏，偶尔的几个大作就像每年电影市场的一些超级大片一样，成为市场的引爆器。

媒介：蓝光与云技术

据消息灵通的游戏博客Kotaku报道，他们的内线情报指出，X720将会使用蓝光为媒介，并采用防二手游戏机制，一张游戏只能绑定一个Xbox LIVE账号，如果转卖或借给朋友玩，将无法连上网络。

目前蓝光光驱的成本已经很低，如果X720还有搭载光驱，蓝光是必然选择。目前DVD的容量对于很多X360游戏都显得十分吃力。而在X720时代，1080p画面将成为主力，游戏容量将普遍超过30GB，必须采用蓝光大容量光碟。不过也有传闻认为X720可能不会搭载光驱，所有游戏采用数字发行。

便宜方便的数字发行是业界的趋势，一张售价60美元的游戏，如果改用数字发行，可以节省大约20美元的发行成本（节省了生产、物流、零售等成本）。但是以当今多数家庭的主流带宽环境，超过30GB的游戏容量意味着令人难以忍受的漫长下载时间。而且要知道的是，X360销量超过6700万，而Xbox LIVE用户只有4000万，排除掉其中重复购买的消费者，至少应该也有1000多万X360用户不用Xbox LIVE。微软不能无视这些不上网的玩家。再说多数玩家还是更喜欢拥有游戏的物理实体，喜欢到游戏店里把新作买回家，玩完之后收藏到柜子里。而且沃尔玛、GameStop等大型连锁店对于玩家的消费习惯仍然有着巨大的影响力，游戏零售业在短期内不会消失，所以X720也不大可能取消光驱。分析家认为，零售巨头们会尽其所能延缓纯数字发行时代的到来，美国的游戏市场是由几大零售集团把持的，发行商不能得罪其中任何一个集团，因为失去其中的一个渠道，就会导致其游戏销量受到巨大影响。因此在厂商制定其数字发行计划时，零售商们可能会在多个方面要求发行商保持零售游戏的竞争力，比如让下载游戏的价格订得偏高（目前多数家用机和掌机游戏的下载版价格都与零售版差别不大，因而缺乏竞争力，这可能与零售商的干预不无关系）。

随着普通家庭网络带宽的普遍提高，数字发行所占的比例会越来越大。微软可能会在X720上尝试云技术，第一步是从云存储开始，即将玩家资料、存档数据乃至安装的游戏存储在云端，这样再也不需要因为硬盘空间不够而删游戏。云计算也应该进入摸索阶段。微软甚至可以尝试推出一个廉价版的X720，其本质是一台与OnLive的MicroConsole相似的云游戏机，本身只起到视频解码和发送操作信号的作用，游戏是在服务器端运行，将画面以视频数据流的方式传输到主机端。如果将内置强大处理器的X720与云计算的廉价版同时推出，二者提供的游戏完全相同，家中有高速网络环境的玩家就可以选择主机价格极其低廉的云计算版，这样能够实现向云时代的平稳过渡。

来自EEDAR、M2 Research、RW Baird和DFC Intelligence等多个权威研究机构的分析家都认为，X720将会是一部物理光碟媒介与云技术混合的主机。RW Baird的Colin Sebastian说：“所有聪明的硬件生产商都会为消费者提供多种选择——在云计算和零售渠道同时发展。玩家玩的游戏种类很多，没有什么是能满足所有需求的解决方案。”EEDAR的Jesse Divinch则明确指出，他相信X720将会是一部“混合型主机”，同时支持光碟媒体和云计算。从长期来看，消费者会逐渐偏向更方便实惠的云计算，从而加快转型过程。

去年11月在中国召开的游戏开发者会议上，微软的Brian Prince明确表示他们的Azure云服务可以用于游戏功能，他说：“你将会看到Xbox平台上与云有关的技术。我已经在进行这方面的研究，这真令人兴奋。不过现在我还无法透露详情，否则我会被炒鱿鱼的。”

多媒体：一站式娱乐平台

据微软的官方数据，如今在X360的总用户时间中，40%是被用于非游戏用途，每个月平均有30个小时是被用于看在线视频。X360已经成为美国客厅里最常用的网络影视点播终端之一。微软近年来与影视节目供应商广泛合作，比如2010年与ESPN的合作，以及去年与Hulu Plus合作。X720无疑会在多媒体应用上走得更远。当年比尔·盖茨决定推出Xbox的主要原因就是要成为客厅的统一娱乐终端，成为多媒体的

◀未来的X720将满足大部门多媒体娱乐及新闻资讯需求。

一站式平台。如今X360作为普通家庭娱乐中心的作用已初具雏形，微软已经在世界各地陆续推出X360的电视服务，用户可以通过X360直接收看电视频道，并且通过Kinect进行语音控制。而这将成为未来电视娱乐的主要方向。

根据近期的传闻，苹果的iTV也将会采用类似于Kinect的语音+体感控制方式，以苹果的潮流带动能力，未来智能电视的标准操作方式相信将会是"用语音进行搜索，用体感进行选择和操作"。早在Kinect以"Natal"之名公布时，微软就已经向世人描绘了用双手和语音进行一切电视娱乐操作的美好未来。随着系统的不断完善，以及微软与内容供应商合作的深入，到X360后期，其电视娱乐功能的使用率预计会达到相当高的水平。而如果同期有iTV等其他智能电视刮起电视体感操作的流行风暴，X360与Kinect的组合将会顺势崛起，很多消费者会因为智能电视太贵而不愿换掉家里已有的高清电视，而通过X360与Kinect的结合，他们就可以获得与智能电视基本相同的用户体验。

有了这样的良好过渡，到了X720发售时，微软的多媒体计划将会以真正的成熟姿态全面展开。也就是说，通过X720简单易用的界面，就可以访问绝大多数娱乐内容，包括高清影视点播、网络视频、资讯视频和大部分的电视频道，还有社交网站和即时视频通讯。通过Kinect已经可以进行视频通话，X720应该实现跨平台的视频对话，才能提高该功能的实用性。也就是说你可以用X720与使用其他任何网络终端的好友对话，包括电脑、手机、平板乃至智能电视。在玩游戏、看电影或电视的过程中都可以随时接听或拨打给亲朋好友，这一切全部用动作或语音指令完成。



▲Kinect正在改变家庭视频通信。

无论是X720还是未来的智能电视，视频通信都将成为带动消费者需求的一个重要功能。目前受制于网络带宽等因素，视频通信仍未成为一种主流的通信方式。而在未来，随着网络带宽和硬件性能的提升，视频通信可能取代固话，成为家庭通信的首选。电视机的大屏幕结合高分辨率的摄像头，以及便利的操作，将创造家庭视频通信新时代。去年微软以85亿美元巨资收购网络通信服务供应商Skype，可见其对未来网络通信的重视程度。收购Skype之后，微软在该技术领域已站在行业之巅。其实在去年5月就有传闻说，微软收购Skype主要是为了Xbox和Office业务，未来的X720将内置Kinect与Skype服务，目标是取代家庭固定电话。移动通信发展到今日规模，固定电话本已失去其存在意义，高清视频通信是其合情合理的进化形态。

操作方式：Kinect2与平板手柄

关于X720的传闻中，大部分都指出Kinect将会扮演更为重要的角色。当然，既然是X720，对应的应该是全面进化的Kinect2。关于Kinect2，去年11月Eurogamer网站曾有传闻称Kinect2能够读唇语。其实读唇语对于玩游戏来说没什么实用性，能够读唇语的真正意义在于Kinect2能识别极其细微的脸部动作，而且可以综合分析玩家的语音和面部特征判断其心理状态，并将其反馈到游戏中。

目前Kinect在动作识别精度方面最大的限制是其纵深感应器只有320×240的解析度，帧率为30FPS。而且Kinect使用的是USB接口，最高数据传输能力为35MB/s，实际最多只能达到16MB/s。Kinect2要做到精确识别面部动作，必须将纵深感应器的解析度提高，这样就需要更高的数据传输速度，USB将无法满足需求。所以业界盛传X720将内置Kinect2。Kinect2不仅纵深感应器的解析度要提高，其普通摄像头的解析度也要高于目前的640×480，以满足未来高清视频通信的需要。两个摄像头解析度的提升不仅对数据传输界面提出了更高的要求，而且需要耗费更多的系统运算资源，这也是要将Kinect2内置的理由。有一种说法是X720可能要将30%的运算能力分配给Kinect2，如果继续采用Kinect的"内置处理芯片为主，主机运算为辅"的硬件构造，可能需要为其单独配备相当强悍的处理器，这明显不符合经济效益，直接使其共享X720的运算资源才是合理的选择。



▲Milo可能代表了未来游戏NPC的发展方向。

不过所谓的内置不一定是将摄像头直接做到机身上，因为微软必须考虑各个家庭的实际条件，主机是无法随意摆放的，要确保摄像头正对玩家，镜头位置必须能够灵活摆放。所以如果X720内置Kinect，应该要有类似于可伸缩的延长线，让用户可以将摄像头摆在合适的位置。当然也有可能是采用传输速度高于USB的其他接口。不管Kinect2是外接还是内置，微软将其作为X720标配装置的可能性很高。对微软来说，Kinect的重要性高于手柄，因为这与微软构想的多媒体家庭息息相关。只有让每一台X720都拥有Kinect2，微软才能让第三方们积极开发完全针对其特性的视频通信与多媒体娱乐应用。为节约成本，微软甚至可能在标准主机套装中取消手柄而仅附带Kinect2。

目前大部分Kinect游戏还只能做到大关节级别的动作识别，能应用指关节识别的游戏都很少，而如果Kinect2真能做到对人体面部肌肉组织动作的识别，必将开启全新的游戏可能性。能



▲X720触屏手柄假想图。

识别面部肌肉，就意味着能够将玩家的面部转为3D多边形建模，让玩家真正变为游戏中的角色，而不止是过去那样仅仅将面部照片贴在游戏角色的脸部。这样在游戏中操纵自己就成为可能，并且你的表情与动作将与之一致，游戏中的角色也会根据你的表情变化而做出不同的反应。你可以想像在恋爱AVG中与虚拟女友更自然的情感交流，或者在RPG里与NPC更深入的互动。而更重要的应用是在网络游戏中。不管是网战游戏还是MMORPG，未来网络模式将成为大部分游戏的主力模式，Kinect2将使网络游戏实现真正的进化。Kinect2将为MMORPG带来无穷的可能性，从此你与线上好友们的互动将不再局限于文字与简单动作，你将可以和现实生活中一样用表情交流，有时候一个小小的表情变化能胜过千言万语。为提高真实性，未来可能会出现不少主视点的MMORPG，利用Kinect2的功能，你在游戏中可以更近距离地看到对方的表情与动作。可以说这就像一个游戏化的大型视频通信软件，你除了可以像普通视频通信一样进行对话以及看到对方，还可以让自己的化身在游戏里进行各种互动以及挑战任务。除了还无法模拟触觉、嗅觉等感官，这样的MMORPG已经与虚拟现实十分接近了，可以成为社交网络的进化形态。

除了Kinect2之外，根据最近《Xbox World》的传闻，X720可能也会采用类似于Wii U的平板电脑式控制器。报道称微软目前正在进行相关的实验，当前阶段的X720平板电脑式手柄在造型上更接近于PSV，而不是Wii U手柄那种便利性不足的大平板。在手柄上搭载了高清屏幕，也有传统X360手柄的按键与摇杆。不止是《XboxWorld》，GameSpot也报道说："有强烈迹象表明（X720）的新设计中包含了类似于Wii U的平板部件，Windows 8 Metro界面就是为触摸而生的。"据称这种平板电脑式控制器对于X720的重要性仅次于Kinect，也就是说，它有可能成为X720的标准手柄，取代无屏幕的传统手柄。显然，X720仍然需要手柄，核心玩家们仍然需要用摇杆和按键操作传统大作。而采用这种带触摸屏的手柄，是出于多媒体战略的考虑，用户可用这种手柄更直观地进行影视节目的选择和操作，或者用来浏览网页。对于不想用Kinect2进行"隔空操作"的用户，这样一个手柄就像是一个智能手机，在其上进行节目查找与选择，选定之后节目就开始在电视上播放。在玩游戏时，也可以像Wii U一样，利用手柄与电视屏幕的互动，实现很多全新玩法。微软向来是游戏业界积极的"好学者"，当年Wii发售后不久，微软马上就开始了Kinect的研发，赶上了体感游戏的大潮，并以更先进的技术成为新的引领者。如今Wii U的概念能否流行无法预测，但是鉴于过去Wii的突然大流行，微软这次更早进行了技术准备，开始研究相似的手柄不足为奇。不过，如果X720同时搭载Kinect2和平板电脑式手柄，其成本将昂贵到令人难以接受的地步。所以即使这款手柄会作为成品推出，也应该是一个可选购的周边，而非随主机标配的手柄。一旦Wii U爆红，在手柄上搭载屏幕成为未来主流，微软可以随时改变策略，将Kinect2作为可选周边，而这种触屏手柄变成标配，便于第三方将原本为Wii U开发的游戏跨平台到X720上，不至于像Kinect一样在Wii发售4年后才推出，错过了最好的商机。

开发触屏手柄的另一个理由是应对智能电视行业可能会掀起的另一种潮流：据传苹果在研究智能电视的体感和语音操作之前，也尝试了用iPad或iPhone作为智能电视的控制器。利用无线通信，用户可以将自己的智能手机当作遥控器，即时同步之后，就可以在手机屏幕上选择应用与节目，然后在电视上播放。由于智能手机的全面普及，这种方式未来成为主流也不无可能。假如这种操作方式被广为接受，微软固然可以将他们的Windows Phone变成遥控器，但是Windows Phone的市场占有率太低，微软可通过X720与之形成战略互补。而且多数核心玩家无法接受用智能手机操作电视游戏，专门开发一个带有传统键位的触屏手柄就有其必要性了。

另一种可能？

据GameSpot报道，根据他们探听到的消息，所谓的"X720"本身可能就是一个平板电脑，也就是说，带有屏幕的手柄本身才是主机，而与电视机连接的"主机"其实只是一个信号接收器，用于接收X720发送的影音信号，并连接到电视机与音响。若是如此，那么X720其实就是一部掌机，所有处理器都是在手柄内部。如果真采用这种方案，其性能必定不高，最多就是与X360相当。也许它根本就是一部掌机化的X360，毕竟比尔·盖茨曾经说过几年内可以在掌机上实现X360的画面。而微软确实有推出这种产品的动机，因为微软在智能手机与平板电脑上节节败退，利用X360的游戏阵容，确实能吸引不少用户。而从技术角度来说，X360掌机化的条件已经成熟，iPhone5的性能可能就会与X360相当，而游戏可通过下载的方式提供。虽说目前PSV的处境凸显了高性能掌机的举步维艰，如果掌机化的X360拥有与家用机共通的游戏阵容，而且可以玩今后X360的所有新作，又可以取代X360本身，直接将画面输出到电视和音响，那么或许可以为掌机业的发展找到一条新出路。



开发商动态：X720新作项目全面启动中？



▶电影《铁甲钢拳》里的X720广告。

不管X720将于何时发售，将以何种形态问世，可以肯定的是X720的对应游戏已经在开发中。次世代游戏的规模更大，开发周期可能更长，所以不管是微软第一方，还是第三方开发商，都要更早地进行新作的准备。在过去的一年时间里，很多著名游戏开发商都公开为次世代新作招聘开发人员，有的是正在开发次世代的游戏引擎，有的已经有具体游戏项目启动。微软作为第一方，理应在首发阶段推出质量上乘的游戏，而在X360首发时最活跃的Rare，目前可能已经在制作X720的首发游戏。

去年10月，《XboxWorld》杂志报道Rare正在为X720策划一款M级原创新作，Lionhead以及Turn10工作室也都在为X720开发游戏。据传《极限竞速5》和《神鬼寓言4》都在以2013年末发售为目标，即以作为X720首发游戏为目标。

Eurogamer 认为，Lionhead 之所以开发 Kinect 的《神鬼寓言 旅程》，是因为其主力开发人员如今在为 X720 开发《神鬼寓言 4》，而该作开发周期长，所以就让剩余的开发人员做一个规模较小的 Kinect 游戏填补中间的空白期。而 Remedy 之所以开发外传性质的《心灵杀手 美国噩梦》也是因为同样的原因——《XboxWorld》称 Remedy 已经在开发 X720 的《心灵杀手 2》!

Lionhead 正在开发的 X720 游戏可能还有一个——《Milo & Kate》！我们都不会忘记 Kinect 以"Natal"之名初公布时的那段 Milo 演示，小男孩 Milo 堪称游戏 NPC 的究极进化，是 Kinect 体感操作与人工智能的究极演绎。但是以 X360 和 Kinect 的性能，《Milo & Kate》提出的那种科幻般的游戏玩法是难以实现的。首先是演示中关于识别玩家表情以判断其情绪的功能目前还无法做到，其次是那种与 NPC 无所不谈的超级 AI 目前也做不到。但是 Lionhead 的 Peter Molyneux 多次表示《Milo & Kate》并未取消，那么该作很可能已经被转移到 X720，因为它所提出的游戏概念正是 X720 与 Kinect2 结合的最佳示范。

至于其他第三方开发商，虽然大多不希望次世代太早到来，免得他们又要投入太多资源与资金开发新技术。但是他们也知道在新主机的世代转型中，如果技术脚步落于他人之后，就会错失在新世代提高市场份额的机会。最近不断涌现的传闻表明，第三方的次世代新作项目正全面启动！



Epic Games

对于次世代的画面进化，作为技术派代表的 Epic Games 感到乐观。Epic Games 高级技术美术师及设计师 Alan Willard 说："每一次主机升级，都要做更多的东西提高质量水准，所以在制作场景方面总是要有更多的开发工作。



但是你还能获得很多内置的优化功能，比如可以做高多边形数的角色建模，而无需同时再做一个低多边形数的版本，这能解决不少问题。而且开发者的需求是无限的，我们要更多的贴图内存、更多的 Mesh 内存。"

作为一家引擎供应商，Epic 的使命就是让程序员从主机里压榨出更多的性能，并且提高制作效率。Willard 表示，如果微软向他们提供更高的主机性能和合理的架构，他们可以通过更高效的工具帮助开发商提高美术制作效率，降低相关成本。比如在场景制作方面，通过丰富的素材库和随机生成功能，可以迅速创造出一个规模不小的场景。

CliffyB 说："难道你们觉得现在画面已经够好了吗？不，还远远不够！X360 很好，我们的《战争机器 3》已经做到很高的水准，但我需要的是《阿凡达》的即时演算，甚至更高，我需要完全真实的 CG。我认为绝对还有很大的改进空间。画面并不代表游戏性，但是当我回到家里打开投影器，开始播放《阿凡达》，仍然会令人掉下巴。这就像通往另一个星球的巨大通道。我希望我们能达到那样的境界。"

除了画面更强、网络功能更丰富外，Epic 对 Kinect 也有一些新想法。Willard 希望将 Kinect 内置于 X720。"如果次世代主机内置 Kinect，我相信会有更多游戏更精明地应用它的功能。"

DICE

作为 EA 旗下的技术领先型工作室，瑞典的 DICE 目前正在成为 EA 的前沿技术研发力量。DICE 曾表示，他们的霜寒 2 引擎领先时代两年，是一款可以从容应对次世代的游戏引擎。用霜寒 2 引擎开发的《战地 3》PC 版画面惊人，但是在家用机上受到性能限制表现并不尽如人意，也在一定程度上说明 X360 的性能有些不够用了。对于 X720，DICE 当然希望能有更高的性能让他们的引擎发挥应有的实力。DICE 总经理 Karl Magnus Troedsson 说："我们当然希望看到性能大幅进化。我做过关卡设计师和美工，本来不应该在技术规格上多做评论，但是需要很强大的主机是自然而然的事。"


▲受主机性能所限，目前霜寒2引擎远未发挥其真正实力。

DICE 的游戏向来是对网络极其重视，对于 X720，Troedsson 也希望更强化网络部分。他希望未来更多的游戏通过数字发行，并非 XBLA 那些小游戏，而是完整的 3A 级大作。他相信未来网络将会是所有游戏不可或缺的一部分，他说："现在我们还可以一个人玩单机游戏，但我相信未来会完全取消纯单机模式，不仅是射击游戏，而是所有的游戏都将进入网络，就算是线下模式也能跟其他人对抗。"

Troedsson 相信类似于《战地 3》的 Battlelog 系统将会在未来广泛存在，"这只是冰山一角，我们会看到在此方向上出现更多功能，当你离开家，仍然可以接上网络，了解游戏的进展。就像 Facebook 入侵了很多人的生活，它也将成为人们每个小时都要做一两次的事情，就像人们有一两秒的空闲就会看一下 Facebook，我相信未来的游戏体验也会往这个方向发展。"

Bethesda Softworks

Bethesda Softworks 旗下拥有走在技术前沿的 id Software，拥有内容广度与深度令人惊异的《上古卷轴 V 天际》，他们似乎应该是一家非常需要次世代主机的公司。但是实际上 Bethesda 对 X720 一点儿也不着急。《天际》制作人 Todd Howard 表示，他相信玩家还没有做好迎接新一轮主机换代的准备。

《天际》的首席美术师 Matt Carofano 承认，他希望能有更多的内存空间，但是 X360 还有许多发挥空间。"我想作为一名美工，我们永远需要更多的内存，这样能有更高解析度的贴图，这对于画面很重要，会成为一个重要区别因素。但是我们对这代主机已经有很丰富的经验——这已经是我们的第三款游戏了。我们可以改变技术从而榨出更多的性能。"

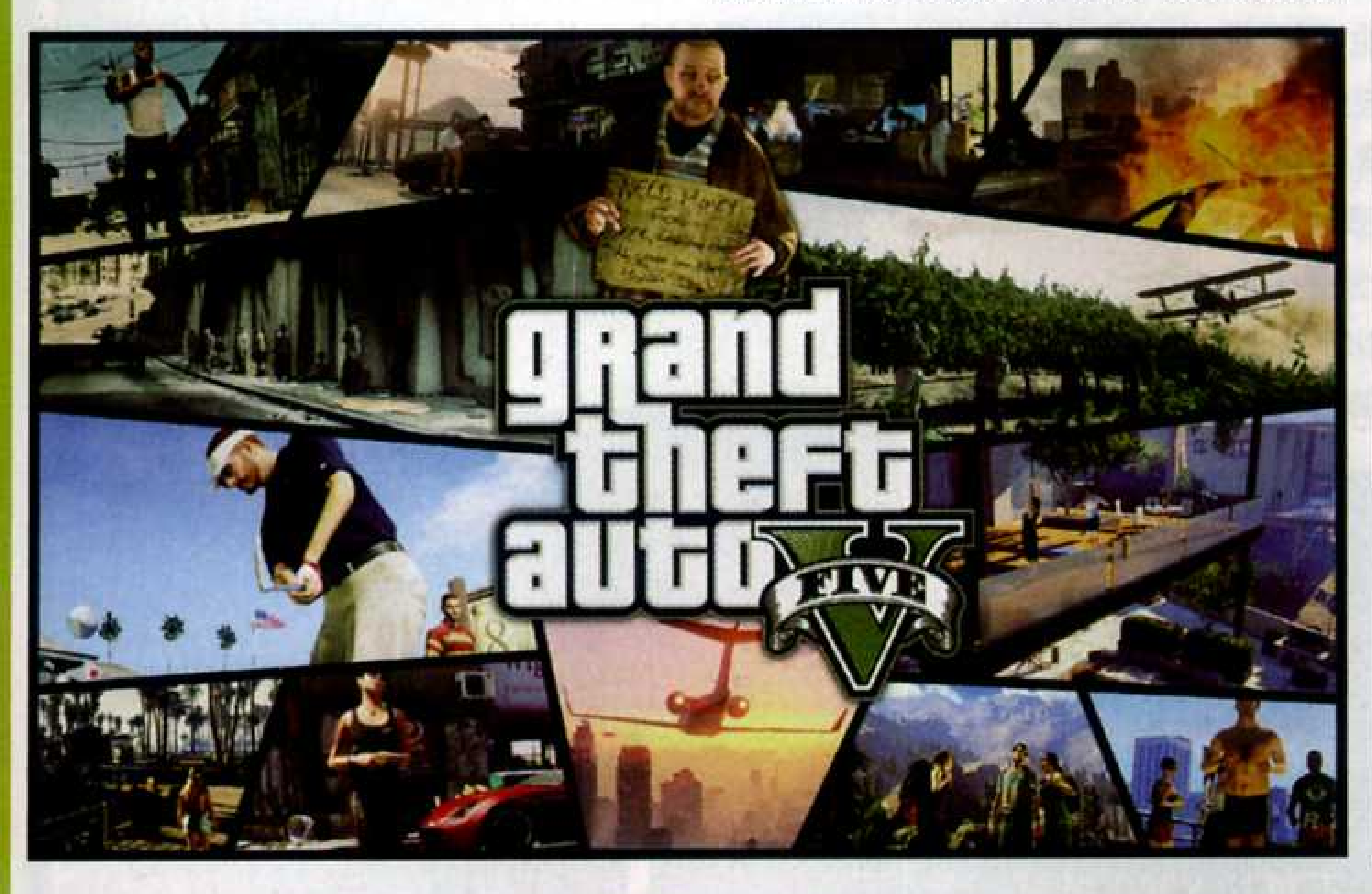
比起其他动作游戏或 FPS，《上古卷轴 V 天际》这种开阔型 RPG 面临的主要技术挑战是要将巨大、广阔的场景呈现在玩家面前，很多动作游戏会尽量将多边形隐藏起来，减少玩家所能看到的画面的复杂度，从而加快画面运算速度。而 Bethesda 则是将场景毫无保留地呈现在玩家面前，这对于内存以及主机的画面运算处理速度都有很高的要求。所以 Bethesda 最常用的技术是"细节度（LOD）"系统，也就是根据物体与镜头之间的距离动态调整其细节度，远景采用最低解析度和多边形数的模型，近景自动转化成高精度模型。Carofano 表示，这是最让他们头疼的地方。如果拥有性能更强的主机，他们可以在这些方面节省很多的精力。

Bethesda 副总裁 Pete Hines 表示，《上古卷轴 V 天际》所用的 Creation 引擎将成为公司未来项目的基础，而且对应次世代 Xbox 主机。我们完全可以大胆推测《天际》发售之后，Bethesda 已经在用 Creation 规划 X720 的游戏。因为 Bethesda 做一款新作要四五年的时间，从《上古卷轴 IV》到《上古卷轴 V》都有 4 年以上的开发周期，《上古卷轴 VI》也许要 2015 年之后才会上市，那时所对应的平台十有八九是 X720。



Rockstar

今年1月，Rockstar开始为X720/PS4招募游戏开发人员，首批招聘的是场景美术师。按理来说，如果目前Rockstar在进行次世代主机的技术研究，那么应该是优先招聘高级程序师才对，场景美术师一般是进入游戏实质性制作阶段才开始参与的工种。莫非Rockstar的X720游戏已进入实质性开发阶段？



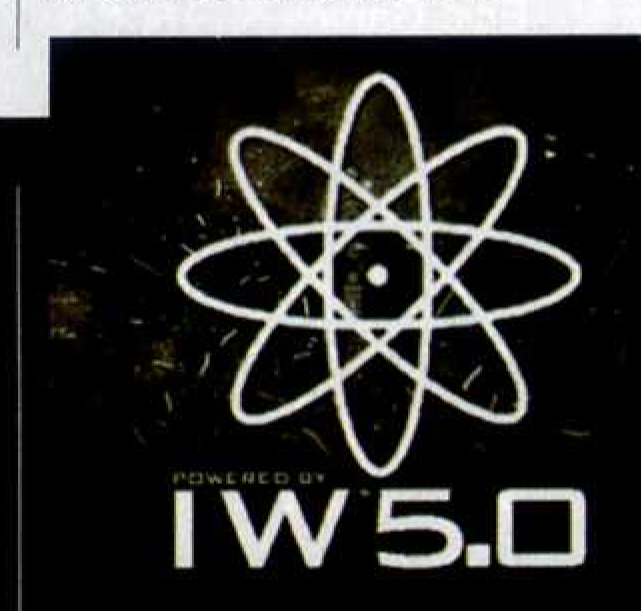
不过对于次世代主机，Rockstar母公司Take-Two并不着急，总裁Strauss Zelnick曾在去年9月份表示X360还有很多空间可以发挥，还没有达到极限，他相信现在还没有更新换代的必要。Take-Two即将迎来一个收获期，从今年5月开始，相继会有《马克斯·佩恩3》、《生化奇兵 无限》、《GTAV》、《边境之地2》等大作陆续上市，Rockstar圣地亚哥可能已经在制作《荒野大救赎2》，还有Rockstar North总部正在制作的《Agent》……可以说，目前Take-Two集团确实不大需要次世代主机。不过Rockstar的游戏开发周期长，《GTAVI》估计要4年后才能与玩家见面，应该是属于X720世代的游戏，Rockstar目前确实应该开始进行初期的技术准备。Rockstar在本代主机上的出色表现在很大程度上应感激其专门研发的RAGE引擎，对X720，Rockstar需要更强的新引擎。机能进一步提升带来的画面改进与AI进化将为沙箱式游戏带来更大的发挥空间，《GTA》那种虚拟世界式游戏代表了业界的未来。

Treyarch/IW

去年10月，Treyarch工作室开始为次世代游戏项目招聘高级软件工程师，在招聘说明中并未指出具体的对应主机以及要参与开发哪个游戏，不过其中暗示将会是过去已发售作品的移植版，而且很有可能是根据新主机的性能进行重制，不过也有可能是续作。之后也有传闻说Treyarch可能会为X720开发《COD 黑暗行动2》，不过根据最近的情报，《黑暗行动2》应该仍是X360的游戏，可能是今年发售。不过Treyarch应该也有一个小团队在从事次世代主机的先期技术研究。“《COD》系列”有今日的成就，靠的是Infinity Ward开发的IW引擎。该引擎在2005年X360首发游戏《COD2》时首次应用，当时是基于雷神之锤III引擎的高度修改版，后来演变为IW自己的引擎，到《COD4 现代战争》时已是IW3.0引擎，也就是从这个版本开始，充分应用X360的性能，成为本代主机FPS的标杆。Treyarch方面曾赞誉IW引擎是“引擎中的保时捷”，不管是DICE全力打造的霜寒2引擎，还是id Software的id Tech 5引擎，虽然都号称有更强的技术，但是在X360上所表现出来的整体画面效果还是比不上IW引擎。为了在X720时代继续《COD》的辉煌，Activision必须及早准备为其量身定制的游戏引擎，而因为IW大量核心人员离职，为X720研发引擎的任务必须由Treyarch与其联手完成。

当年《COD2》以远超同时期其他首发游戏的高水准为Activision打响了高清时代的第一炮，从此进入良性循环，很快登上FPS类型的巅峰。为了将领先优势延续到次世代，X720的首发游戏中应该也会有《COD》新作。如果X720是2014年发售，按照该系列两年的标准开发周期，以及IW/Treyarch轮番上阵的传统，2014年的《COD》应该是Treyarch制作。考虑到新主机装机量不足，如果届时的《COD》新作与X720同步首发，应该同时还有X360版。所以Treyarch现在就要开始招聘程序员，同时进行X360/720版本的准备。

至于从《现代战争3》开始辅佐IW的Sledgehammer工作室，其创始人Glen Schofield曾表示今后他们可能会将《COD》拓展到新领域。今年1月份，Sledgehammer开始为次世代游戏招聘开发人员，是继续与IW合作，还是另辟蹊径？根据Activision方面的意思，《COD》品牌将进一步进行横向拓展，Sledgehammer应该是负责打造另一个分支系列。不管怎样，《COD》将会是X720证明性能魅力的最佳作品，而微软从《COD2》开始就与Activision方面深入合作，X360一直都是该系列的主力平台，因此《COD》团队应该是最早收到X720开发工具包的团队之一，微软将为其提供最高优先度的技术支持甚至是直接的资金支持，确保X720继续成为未来《COD》的主力平台。



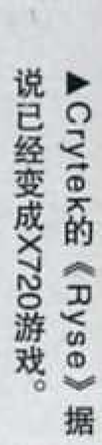
Ubisoft

去年11月，英国《EDGE》杂志报道育碧已经在进行X720多款新作的开发，由于微软尚未发布开发工具包，他们是根据大概的性能推测，使用了规格接近的临时开发机，这些临时开发机的零部件是由微软提供，据说实际开发机已经在12月份运抵育碧。《EDGE》杂志据此推断X720将于2012年发售。

虽然《EDGE》的推断有些牵强附会，不过育碧正在开发X720游戏应该是确有其事。育碧对次世代主机向来积极，从不错过任何新主机的首发，而且总能在首发阶段就提供优质作品。去年12月育碧蒙特利尔的关卡设计师Ashley Morgan透露育碧已经拿到X720的开发机，同期拿到开发机的还有EA。Ashley Morgan原本在Crytek开发《Ryse》，这款古罗马题材的游戏是X360独占，是采用Kinect玩法的游戏，Ashley在个人资料中将该作列为“次世代Xbox项目”，此外一位参加了CryEngine3课程的业内人士透露，根据他打听到的消息，Crytek为《Ryse》项目招聘的员工与目前正在做的内容都是面向次世代主机。看来该作极有可能已经变成X720游戏，而Ashley正是因为参与了该作，有次世代游戏开发经验，所以加入育碧后也在参与其X720游戏的开发。

去年7月，育碧CEO Yves Guillemot表示，因为Wii U确定将在2012年发售，因此会促使微软和索尼提前他们的次世代主机计划，他说：“我相信Wii U已经发出信息，告诉大家又一次的转型即将到来，新主机们将很快到来。我们觉得这次会有非常创新的功能，将改变游戏产业，育碧将积极参与这次变革。”

目前育碧已知正在开发的多款游戏都是在2013年之后发售，包括《彩虹六号 爱国者》、《分裂细胞6》以及《刺客信条》的新系列，这些游戏都有可能变成X360/720跨平台。而且育碧每次都会利用新主机的机会推出原创新系列，而且在新主机公布初期就同步公开，相信这次也不会例外。





▲Crytek的《Ryse》据说已经变成X720游戏。

Square Enix

在本代主机上，Square Enix的表现代表了日本游戏业界的普遍情况，由于对高清时代的技术准备不足，在投资上又过于保守，以至于到现在日本都没有几个像样的高清大作。Square Enix的“白色引擎”（后来更名为水晶工具）开发多年，因为一直不愿意投入太多资源，等到该引擎做好，并做出《最终幻想 XIII》，X360 已经发售了5年。整个高清时代对JRPG来说是失落的时代。为避免历史重演，在下一次主机转型时，SE 采取了更积极的应对态度。

2011 年 8 月，SE 在日本游戏开发者会议 CEDEC 期间公开了他们的次世代引擎 Luminous Studio。Luminous 为发光之意，代表“《最终幻想》系列”常见的水晶光辉。SE 能够开发这款强力引擎，得益于之前收购的 Eidos。《古墓丽影》开发商水晶动力工作室开发的 CDC 引擎有着出色的性能表现，而《杀手 47》开发商最新的 Glacier2 引擎也很有技术优势。与 Eidos 合并之后 SE 的技术人员拜访了这些工作室，并进行了深入的技术交流，这成为 Luminous 引擎的基础。Luminous 引擎是一个跨平台引擎，既可对应本世代的主机，也将应对次世代主机。该引擎初公布时演示的一段与实拍录像几乎无异的 DEMO 应该就是对应次世代主机。此外该引擎还将采用高级 AI 技术，将关卡编辑器与 AI 工具结合，能够根据游戏场景动态调整 AI 水平，实现 AI 水准与运算资源消耗的最佳平衡。


▲SE的神秘RPG新作将面向次世代主机。


▲Luminous Studio的地下车库演示片段，真正的照片级画面。

《最终幻想 XIII》使用的水晶工具引擎是以即时演算画面媲美 CG 为目标，而 Luminous 引擎是以照片级画面逼真度为目标，这意味着今后使用 Luminous 开发的游戏将更偏向于美式游戏的写实型风格。目前 SE 正在欧美为该引擎的研发组大量招聘顶尖人才。因为日本在这种高端引擎方面人才紧缺，所以 Luminous 虽然是 SE 开发的引擎，但是其研发主力乃至应用方向都是以欧美为主。去年 3 月，Square Enix 宣布将会在 2012 年于蒙特利尔开办一家新工作室，招聘百人以上。这家工作室将主要负责次世代游戏的开发，担任工作室总经理的是 SE 伦敦工作室原总经理 Lee Singleton，据传该工作室将负责开发次世代的《杀手 47》新作。

另外，在去年 11 月，SE 宣布他们正在开发一款使用虚幻引擎 3 开发的次世代游戏，担任制作人的是《勇者斗恶龙 IX》制作人市村龙太郎，该作将会是 SE 重点打造的全新系列，类型是动作 RPG。为了进行游戏的基础准备，市村龙太郎和多名主要开发人员在世界各地考察，仅准备工作就花了 2 年时间。这将会是一款具有日本风格，而又面向全球的游戏，目前已经进入实质性开发阶段，当前的开发人员有 35 人，正在大量招兵买马中。

Capcom

早在 2010 年中，Capcom 就曾经表示次世代主机“将会在两三年内上市”。今年 1 月初，Capcom 的研发部开始招聘开发人员从事其自主引擎 MT Framework 的“大规模更新”，该引擎计划于 2013 年研发完成，是面向次世代主机的高端引擎。Capcom 无疑是在本代主机上表现最好的日本厂商，而这在很大程度上应归功于他们及早开发了 MT Framework 引擎。为了在下一代主机上继续保持优势，Capcom 理应尽早开发更强大的新一代 MT Framework。不过当前 Capcom 在本代主机新作上投入了绝大部分的精英力量，包括总计 600 人参与开发的《生化危机 6》，还有超过 200 人开发的《龙之信条》。好在通过在海外的多年物色，如今 Capcom 的很多游戏都交给海外工作室开发，包括《鬼泣 DMC》、《丧尸围城 3》等大作，使得 Capcom 日本总部仍然有开发人员可从事次世代游戏的早期研究。Capcom 的目标是能在次世代主机的首发阶段推出他们的新作，创造全新系列。


▲Capcom正全力开发《生化危机6》。

▲画面惊人的这段演示不知是否来自小岛秀夫新作“兽人计划”？

Kojima Productions

将《潜龙谍影 崛起》转交给白金工作室之后，目前小岛秀夫的 Kojima Productions 正在全力开发他们的 FOX 引擎以及对应新作。FOX 引擎是面向本代主机，而小岛秀夫代号为“兽人计划”的新作预计也会在 X360 上推出，不过在今年 1 月，小岛秀夫表示 FOX 引擎也将对应次世代主机。最近日本野村证券预测 Konami 将会在 2014 年 4 月之前推出《潜龙谍影 5》，而 Kojima Productions 从去年 9 月份就开始为“次世代 MGS”招聘开发人员，可能使用 FOX 引擎开发的次世代《MGS5》已处于初步开发阶段。X360 在第三方游戏阵容方面最大的遗憾也许是没有《MGS4》，而根据目前 Konami 的跨平台原则，《MGS5》如果在次世代主机上推出，肯定少不了 X720 版。

2012年1月10日，微软在CES 2012（2012年国际消费电子展）开幕之际放出一段宣传影片，表示X360目前全球销量达到6600万台，而Kinect for X360的累计销量也达到了1800万台。1800万，这是一个惊人的数字，要知道Kinect是2010年11月4日在北美发售的，达到1800万这个里程碑式的数字时，距离它发售还不到一年半时间。尽管早在2011年，Kinect就凭借其惊人的销售势头拿到了吉尼斯世界纪录，但1800万这个数字告诉我们，Kinect的热潮远没有结束。时至今日，相信对于Kinect一无所知的游戏玩家已是凤毛麟角，再过多地介绍和分析Kinect的特点已无任何意义。这篇Kinect嘉年华，写于Kinect达成两千万销量的前夜，旨在介绍这一年多时间来Kinect的看点，还有最重要的Kinect游戏介绍，相信对于所有X360玩家来说都是很有帮助的。

KINECT for XBOX 360.

Kinect嘉年华

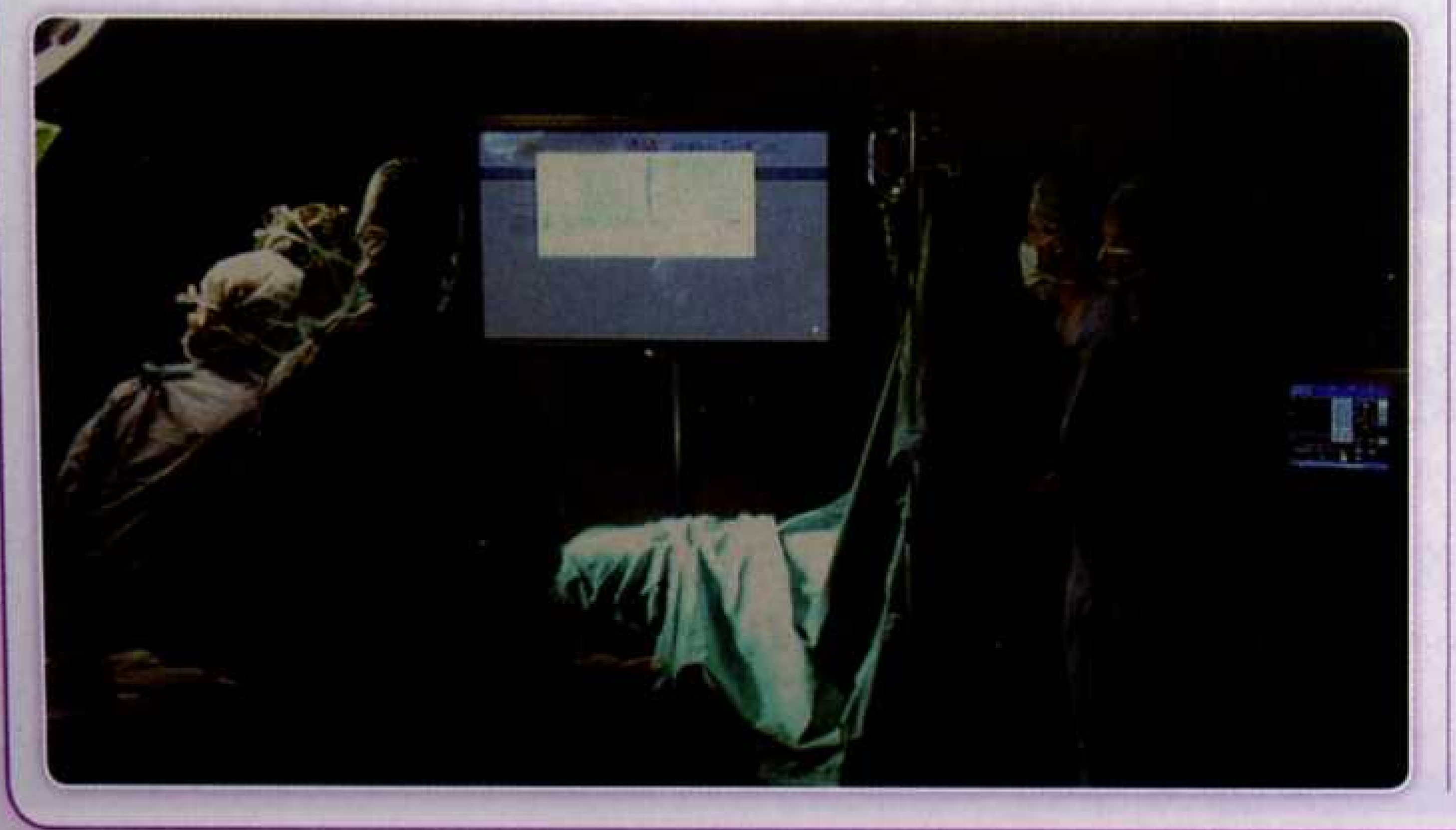
2012: Kinect五大看点

文 纱迦 美编 一刀

进化：Kinect for Windows

Kinect登场之后，立刻受到无数硬件发烧友的青睐。虽然微软让Kinect采用了独特的硬件接口，但对于Kinect的数据交换没有进行加密，因此对于神通广大的开发者来说不成任何问题。大约发售后三个月，诸如体感马里奥之类的应用便层出不穷，不过一切都在微软的计划当中。微软并没有把Kinect单纯视为X360的附属，它想让Kinect进驻所有电子领域。因此去年年中，微软放出了Kinect for Windows BETA版SDK，让广大开发者可以名正言顺地搞发明创造。

由于Kinect是微软为X360开发的周边，因此尽管微软允许开发者在PC上使用，但开发者并不能将其成果投入商业领域。不过在2011年中，微软宣布了Kinect for Windows商业计划，将免费提供给教育、医学、汽车、零售、艺术、康复等领域进行研究，截止到今天共有300多家企业公司加入了该计划。而在2012年2月2日，微软在12个国家正式推出了供PC使用的Kinect for Windows，价格为249美元，初期采用限量发行的方式。Kinect for Windows是专门为PC服务的，经过了一系列的测试和优化，适用于Windows 7、Windows 7定制版和Windows 8开发者预览版。



微软Kinect for Windows商业计划的负责人克雷格·艾斯勒（Craig Eisler）在他的博客里解释了249美元定价的原因，他说Kinect for X360之所以能够以更低的定价销售，是因为消费者还会搭配购买多款对应的游戏，并在X360相关的其他项目上（如金会员）消费。同时他表示Kinect for Windows采用了纯硬件的商业模式，SDK和Runtime会分别免费提供给开发人员和一般用户，任何人都可以放心地在上面创新开发，不必担心支付任何软件或后续软件更新的费用。



Kinect for Windows的正式发售，也正式宣告着Kinect应用在商业领域的抬头，头脑精明的游戏厂商已经动起了脑筋。在2月17、18日举办的AOU 2012街机展上，Konami展出了根据Kinect技术开发的街机游戏《舞蹈进化 街机版》（DanceEvolution ARCADE），该作改编自Kinect首发游戏《舞蹈进化》，配合华丽的街机框体和炫目的声光效果，相信能在街机行业内再掀一股新的热潮。相信在未来我们还能看到更多由Kinect衍生出来的新鲜事物。

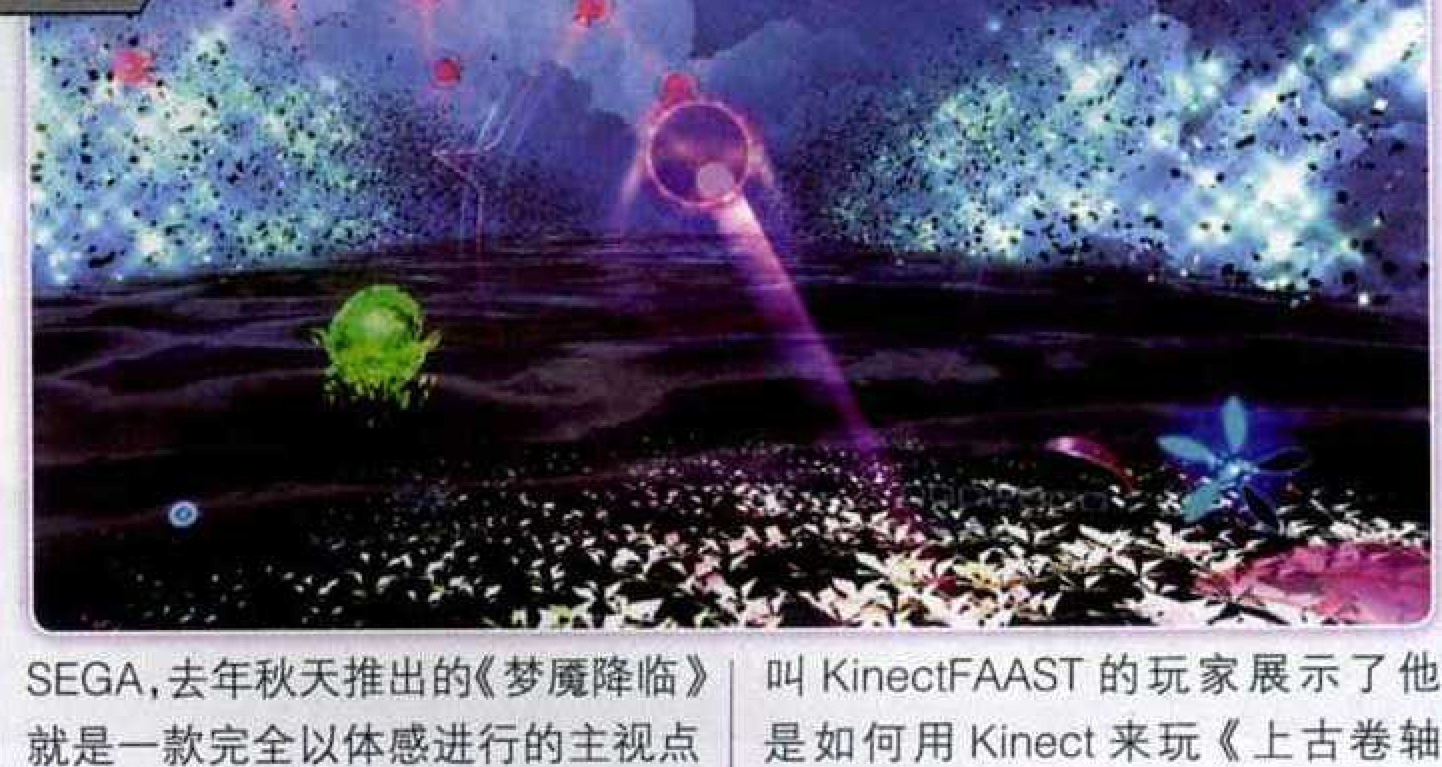
结合：传统游戏的体感化

虽然Kinect带来了一大堆X360独占游戏，但对于X360用户中数量最多的传统玩家来说，如何将Kinect与传统游戏很好地结合才是关键。从这一年多时间来看，游戏厂商们的努力大致可以分为三类：

第一类是在传统游戏中收录部分对应Kinect的要素。这一类是目前最多的，带头大哥自然是微软自己，第三方中首先响应的则是SEGA的《VR网球4》。微软已经宣布所有的第一方大作都会对应Kinect，例如在《光环 战斗进化 周年纪念版》中，用Kinect可以扫描物体收录到资料库里。而在《极限竞速4》中，你可以体感赏车并开上一圈。

第二类是传统操作与体感并存。这一类游戏数量不多，其中的佼佼者自然是前SEGA著名制作人水口哲也的《伊甸之子》，游戏既可以用手柄玩，又可以用Kinect玩，无论哪种玩法都可以正常通关，但游戏感受截然不同。

第三类是完全以体感来代替传统操作。毫无疑问，这种游戏才真正体现出了Kinect的魅力。在这一类游戏中，打头炮的又是





SEGA，去年秋天推出的《梦魇降临》就是一款完全以体感进行的主视点动作游戏。不过更出色的例子是稍晚一些的《Kinect迪士尼乐园》。在这两款游戏中，玩家的前进后退等操作都是需要玩家亲自示范的，让玩家有身临其境的感受。

从目前来看，在未来的短时间内，第一类游戏依然会是Kinect游戏的主流。例如在《质量效应3》中，玩家可以通过语音来向NPC队友下达指令；而在《幽灵行动 未来战士》中，玩家可以直接体感操作武器调试并试枪等等。不难看出，对于如何让Kinect使传统游戏更有趣，游戏厂商们也有了更多的点子。其实要想让传统大作们对应Kinect并不难。去年年底，一位名叫KinectFAAST的玩家展示了他是如何用Kinect来玩《上古卷轴V天 天际》的，在他上传的影片中，他可以轻松地用身体做出砍杀、跑步、防御等动作，还可以通过声音来控制菜单。KinectFAAST还在网上公开了他所使用的软件，此外也有其他游戏的影片。由此不难看出，其实要想让传统游戏完全对应Kinect，其实很简单。但如果要加入这个要素，势必意味着要花更多的时间去调试，从而导致游戏的发售日推后。如果游戏厂商认为完全对应Kinect不能为游戏带来实际的销量，那么自然不愿意这么去做。相信随着Kinect的销量进一步提升以及更多的非核心玩家加入，游戏厂商的态度也会发生变化。

周边：Nyko Zoom

2011年E3展上，有一则消息引起了广大软饭们的注意：一家名为Nyko Technologies的厂商宣称会推出一款减少Kinect必须感应距离40%的周边：Nyko Zoom。众所周知，Kinect在亚洲地区的销量远不及欧美。究其根本原因，毫无疑问是因为亚洲玩家的家居环境相对狭窄。对于很多玩家来说，如果这一问题如果不能解决，他们将注定与Kinect无缘。还有部分玩家虽然能够勉强玩上Kinect，但如果遇到多人同乐的游戏时，空间不足的问题就非常明显了。因此Nyko Zoom的横空出世，让这些玩家看到了救星，而且Nyko Zoom的官方定价仅为29.99美元，比起搬家来说这点钱真不算什么。

Nyko Zoom已于2011年暑假上市，国内也可以买到。对于Nyko Zoom的效果，网络上是既有人叫，也有人大骂。Nyko Zoom并不需要电池驱动，其外型看上去就像是一副眼镜，套在Kinect上面之后，可以通过变焦来调整视角，从而达到所需的感应距离减少的效果。看到这里，相信有一定常识的人都能猜到其大致原理了，没错，其Nyko Zoom是通过简单的光学原理来实现的。不过如果真是这么简单的话，那么为什么微软不自己出一个呢？

一直以来都有读者来信询问这款周边的效果究竟如何。从实际试用的情况来看，Nyko Zoom确实能起到缩短距离的效果，这点毫无疑问，但是由此也带来了一些负面效果。首先就是感光度下降，相信有些玩家遇到过这个问题，明明晚上家里开着灯，但Kinect会时不时地报告“光线过暗”。而用了Nyko Zoom之后，这个感光度的问题会变得更加突出。其次是动作识别的精确度下降，Nyko Zoom是通过光学原理让Kinect接受的图像扭曲，从而实现缩短距离的效果。而游戏厂商在开发游戏时显然不会考虑到这点，因此就容易出现问题，





有部分游戏基本不受影响（如《型可塑》），而另外部分游戏则受影响很大（如《Kinect 水果忍者》）。第三是 Nyko Zoom 安装和拆卸比较麻烦，要注意别损坏了你的宝贝 Kinect。

那么 Nyko Zoom 究竟值不值得购买呢？个人认为，质变是值得的，量变就不值得。所谓质变，是指原本你家的空间不允许你玩 Kinect，而购买 Nyko Zoom 后可以玩。在这种情况下，一个只要 200 元左右的东西能帮助解决这个问题，毫无疑问确实很值。而所谓量变，是指你本来可以玩 Kinect，但想借助 Nyko Zoom 来省出更大的空间，这种情况的话就不太推荐了，因为 Nyko Zoom 确实做得还不够好。但 Nyko Zoom 的后继者还是值得期待的，毕竟这不是一个非常有技术含量的玩意儿。

应用：Kinect Fun Labs

在 2011 年微软的 E3 展前发布会上，微软宣布专门展示 Kinect 最新技术成果的《Kinect Fun Labs》已在 Xbox LIVE 上放出下载。《Kinect Fun Labs》可以视为一个迷你游戏合集，但其概念又远远超出了游戏的范畴。官方的说法是：能让您透过 Kinect 尽情发挥创意，发掘 Kinect 技术的最新突破，游戏、实验，并与全世界分享您的发现。

《Kinect Fun Labs》就像是微软 Kinect 技术的展示橱窗，里面的每个游戏都向玩家和开发人员展示了 Kinect 的一种可能性。譬如《Build a Buddy》允许玩家扫描任意物品成为追加的同伴，《Mutation Station》展示了 Kinect 的哈哈镜效果，《Air Band》让玩家能徒手演奏音乐等等。时至今日，《Kinect Fun Labs》已经推出了 11 个游戏，值得一提的是其中有不少都是免费游戏。每个游戏都自带 50 点成就，对于成就犯来说也是不错的选择。





《Kinect Fun Labs》还拥有简单的社群功能，玩家可以拍摄照片、录制视频然后上传，让你的朋友观看，上传的内容还可以通过手机或 PC 在 kinectshare.com 这个官方网站查看。而《Kinect Fun Labs》有什么新鲜内容时，也会出现在这里的通告栏里。

《Kinect Fun Labs》里的游戏并不算有趣，甚至你可以说这些根本都不算游戏。但每个游戏都代表着 Kinect 的一种新功能或新玩法，这些玩法都已经或即将应用到其他游戏之中。目前最新的一个《JUNK FU》于 2012 年 2 月 20 日免费推出下载，可谓相当厚道。

以下为截止到 2012 年 2 月为止《Kinect Fun Labs》所包含的全部游戏。

游戏名	价格
AIR BAND	免费
AVATAR KINECT	免费
BATTLE STUFF	免费
BOOBLE HEAD	免费
BUILD A BUDDY	免费
GOOGLY EYES	免费
JUNK FU	免费
KINECT ME	免费
KINECT SPARKLER	240 点
MUSICAL FEET	240 点
MUTATION STATION	免费

期待：Kinect四大新作

《重铁骑》

Xbox 上的名作《铁骑》堪称游戏史上操作最复杂的游戏，而 Kinect 的操作是最为简洁的，如何从最繁到最简真是令人好奇。

本作在两年前便已公布，但此后一直没有更进一步的消息，看来这活儿果然不好搞。从官方公布的影片来看，本作依然是控制名为 Vertical Tank 的二足机器人作战，战斗中会有友军的设定，强调协同作战，并可以通过语音对战友下达指令。以 Capcom 的一贯表现来看，1800 万销量的 Kinect 是其必争之地。在 Capcom 忙完目前手上的一大堆《生化危机》之后，就会有足够的人力物力来完成本作。

2012 年内玩到本作的可能性不高，但如果放宽至 2012 财年内还是很有希望的。



名噪一时的《铁骑》控制器。



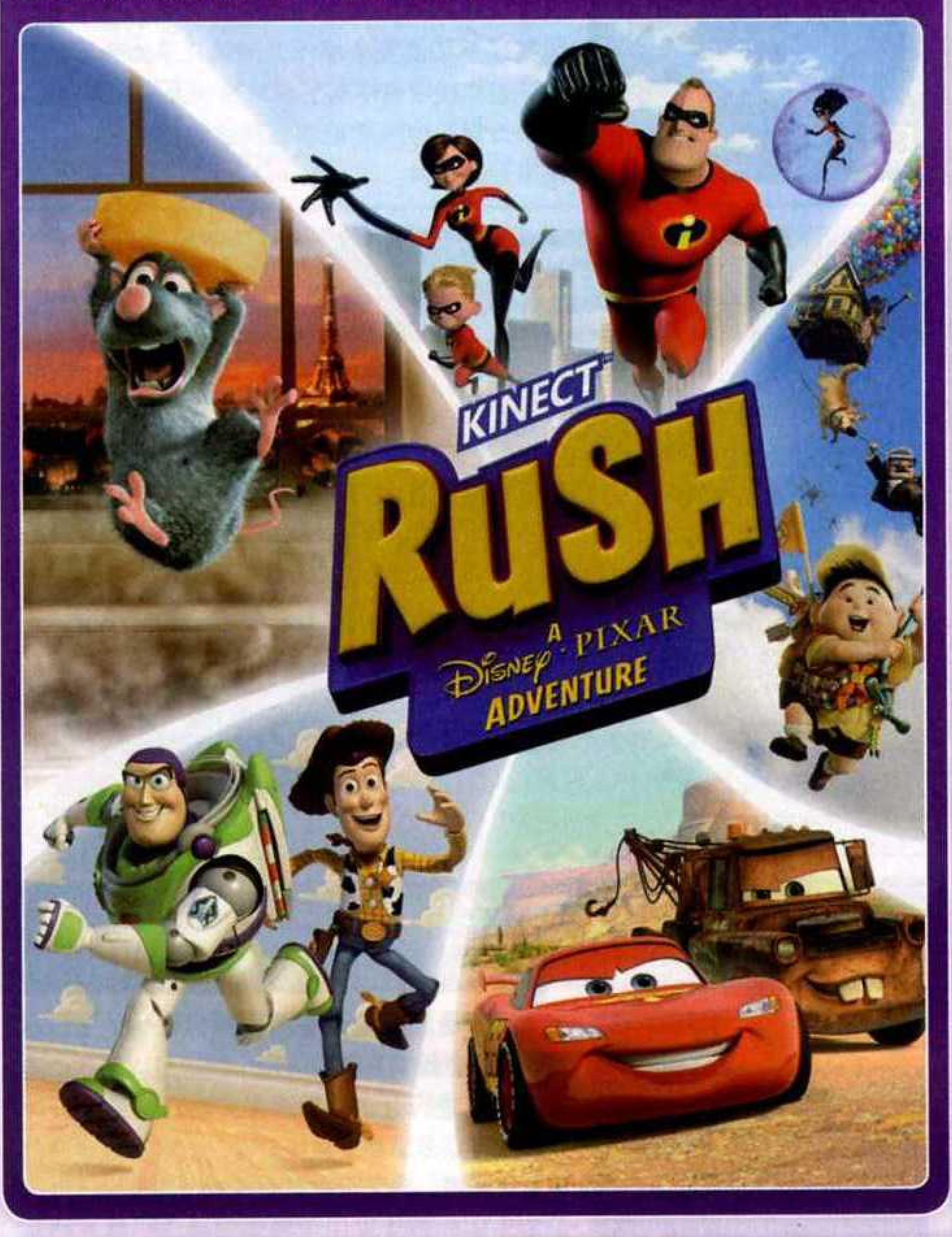


《Kinect冲锋》

《玩具总动员》、《飞屋环游记》、《超人总动员》、《汽车总动员》、《小鼠大厨》——5款经典Disney/Pixar动画的角色联手为玩家奉献精彩好戏，这就是《Kinect冲锋》!

本作采用Kinect Scan技术打造玩家的虚拟人偶，让玩家实现自己成为动画主角的梦想。众多在原著中登场的角色和场景都会在游戏中登场!

本作是迪士尼继《Kinect迪士尼乐园》后的又一大手笔，游戏定于3月20日发售，有官方中文版。



《神鬼寓言 旅程》





《神鬼寓言 旅程》的故事发生在《神鬼寓言3》故事之后的5年。游戏的玩法变成了体感动作游戏。在2011年E3展前发布会上的现场演示中，游戏是以主角第一人称进行的动作游戏，玩家要作为驾马车的动作来控制马车前进，面对前方的敌人要以不同的手势来发动各种魔法进行攻击。在演示中游戏的玩法有点像是轨道射击游戏，但Lionhead表示，探索、行动等要素在游戏中依然有着重要的地位，在实际游戏中还有更多与Kinect的互动方式。

本作将采用虚幻引擎的最新版本制作，势必将让游戏的画面和特效达到系列史上最高的水平。

《Kinect星球大战》

与Kinect一起公布的《Kinect星球大战》延了又延，终于确定将于4月3日发售。《星球大战》在美国的影响力有多大，看看《灵魂能力》4代和5代的销量差距就能知道。最早公布的《Kinect星球大战》是个十足的骗钱游戏，但此后每次露面，游戏素质都有明显提升，到了去年TGS上，笔者玩到的版本已经颇为有趣。而最新的消息是游戏会加入大量玩法，包括空战、光剑对决、竞速以及跳舞。很显然，微软对本作寄予极大期望，希望凭借此作一举将Wii和PS3彻底战翻，因此这是一款只允许成功不允许失败的游戏，素质一定不会低!

而比起游戏来说，本作的限定版主机真是让人垂涎三尺。这款以蓝白为主题的320 GB主机配上金闪闪的手柄，真是漂亮到了极点。本套装的Kinect采用纯白造型，可爱异常。相信有不少人都会和笔者一样为过早地购入Kinect而捶胸顿足吧!（笑）





盘点Kinect游戏

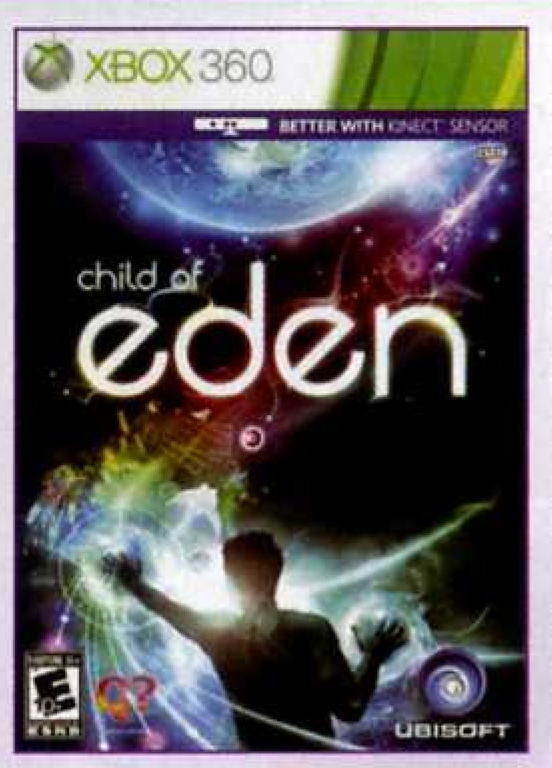
截止到2012年2月20日，Kinect专用游戏一共有71款。这个数字只统计了光盘游戏，XBLA游戏未算在内。下面我们将分门别类地将其中的优秀作品推荐给大家。需要说明的是，这69款游戏并不包含像《极限竞速4》这种仅有部分要素对应Kinect的游戏，全部是必须有Kinect才能玩的游戏，只有《伊甸之子》是个例外。接下来首先要为大家介绍的是Kinect上的9款必玩之作。这9款作品再加上XBLA版《水果忍者Kinect》，便是每个Kinect用户不可错过的十大杰作！

※注：信息栏中标注的发售日，均以最早发售的版本为准。

必玩之作

《伊甸之子》
Child of Eden

发售日	2011年6月14日
发行商	Ubisoft
游戏类型	射击



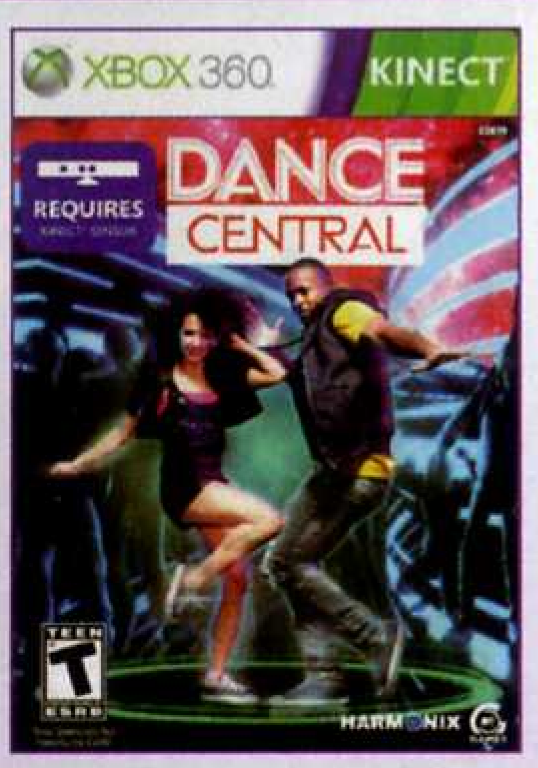
如果一个游戏并非Kinect专用但又包含对应Kinect的要素，那么它的封面上会写明"BETTER WITH Kinect SENSOR"。在所有的这种游戏中，最能体现出这句话精髓的，毫无疑问便是《伊甸之子》。本作的制作人水口哲也极其擅长将音乐与各种游戏类型联系起来，本作是一款普通的射击游戏，但与音乐结合起来便显得与众不同。利用Kinect你只要挥动手臂即可实现手柄的复杂操作，而且几乎体会不到延迟。当你随着音乐有节奏地将一大串敌人锁定、歼灭之时，你一定能感受到这种只有Kinect才能带来的魅力。

《舞蹈中心》
Dance Central



发售日	2010年11月4日
发行商	Harmonix Music
游戏类型	音乐

本作是Kinect首发游戏之中评价最高的作品。游戏通过巧妙的设计，回避了当时Kinect游戏中常见的延迟问题，玩家的动作错误会实时地在屏幕上显示出来。游戏完全是让玩家体验真实舞蹈为目标而设计的，收录了适合各种水平玩家的舞蹈。游戏中共收录600多种舞步和90多种舞曲，全部由专业舞蹈家精心编排，用来当跳舞教材也毫不为过。歌曲选材也相当丰富，涵盖各种风格，乐坛天后LADY GAGA也有两首名曲入选。游戏还备有丰富的DLC，收录了更多金曲。本作可能还算不上史上最佳音乐游戏，但最佳舞蹈游戏非它莫属！



《舞蹈中心2》
Dance Central 2

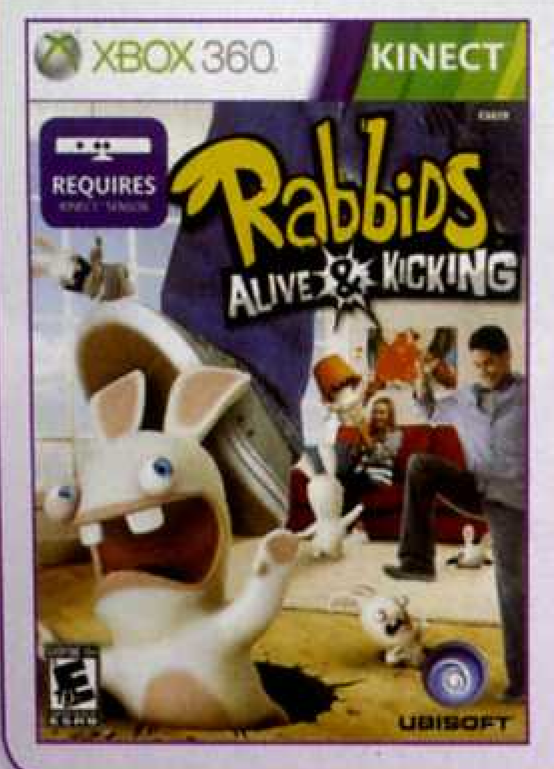
发售日	2011年10月25日
发行商	Harmonix Music
游戏类型	音乐

仅隔一年，Harmonix Music又让我们见识到了Kinect的强悍之处。和初代相比，游戏在动作捕捉方面更加精确，而且还支持双人同舞，共有5对舞者可供选择。斗舞模式类似于真实的街舞比拼，同一首歌曲由两人轮流完成，每人分别有两段，当一首歌结束后会秀出两人的分数以较高下。游戏的选曲范围更加广泛，而且通过购买DLC可以导入前作的全部歌曲，厚道无比。游戏的另一惊喜是自带中文版，除了通常的系统语音外，连所有舞步的分解教程都配有中文，对国内的玩家来说可谓相当地体贴。本作再次拔高了体感舞蹈游戏的标竿。



《疯兔 活蹦乱跳》
Raving Rabbids: Alive & Kicking

发售日	2011年11月8日
发行商	Ubisoft
游戏类型	动作



迷你游戏大集合式的"《疯兔》系列"推出Kinect真可谓是众望所归，这批兔子在Kinect的加持下更是淫贱无比。游戏收录了为数众多的搞怪小游戏，其中既有考验玩家身体耐力的，也有涉及常识问答以及脑筋急转弯和瞬间反应的类型，部分游戏的猥亵程度更是挑战玩家的神经底线。游戏的最大卖点是支持4人同乐，在派对模式中更是支持16人比赛。尽管不是每个小游戏都很有趣，但部分小游戏真的是体现了只有Kinect才能带来的乐趣。在游玩的过程中系统还会进行偷拍，不厚道地记录你出糗的瞬间，不过游戏节奏也因此被拖慢。

《Kinect迪士尼乐园》
Kinect: Disneyland Adventures

发售日	2011年11月15日
发行商	Microsoft
游戏类型	动作



本作毫无疑问是在国内最被低估的Kinect游戏之一。玩家在这座虚拟乐园里可以和各个迪士尼角色进行互动，重温那些原作中的经典时刻，还有众多隐藏要素等着你去发掘。游戏的自由度非常高，除了可以自由探索，甚至可以自行设定乐园。游戏采用全程体感操作，就连移动都需要玩家亲身做出，习惯之后就能体会到游览的乐趣。游戏支持合作游戏，可以和你的朋友或家人一起过关。无论是耐玩度还是游戏性，本作都无可挑剔，哪怕你对迪士尼文化不感冒，也一定可以在游戏中找到乐趣。而且本作还推出了官方中文版，你没有任何理由错过。

《Kinect运动大会》
Kinect Sports

发售日	2010年11月8日
发行商	Microsoft
游戏类型	体育

很多业内人士都认为微软收购Rare是个错误的决定，直到《Kinect运动大会》的推出。本作是Kinect首发游戏中销量最高的作品（不算附赠的《Kinect大冒险》）。它成功地将客厅变成运动场，凭借简单的操作就能享受对抗的乐趣。游戏收录了足球、保龄球、沙滩排球、拳击、乒乓球和田径这六个项目，其中田径又分为短跑、标枪等5个项目。根据这些项目，还会衍生出各种小游戏，还有适合不同人数的各种游戏规则。游戏难度很高，但原因绝非操作不畅，因此更能激发玩家的斗志。后续的DLC服务也延长了游戏的生命力。本作亦有官方中文版。



《Kinect运动大会 第2赛季》
Kinect Sports: Season Two

发售日	2011年10月25日
发行商	Microsoft
游戏类型	体育

作为续作的本作在口碑方面不及前作，这并不是因为游戏素质下降。事实上，和前作相比本作的体感控制更加精准，配合Xbox LIVE可以方便地与好友比赛，最多支持4人同乐。只不过这回的新作收录了6种和前作完全不同的新运动，分别是棒球、滑雪、网球、美式足球、高尔夫球和飞镖。这些运动都是在欧美地区异常火爆的，不过对于国人来说吸引力要打个折扣，所以评价自然也随之下降，但官方依然很有诚意地推出了中文版。尽管只有6种运动，但游戏继承了前作玩法多变的特点，而且月都有提供新玩法的DLC推出，丰富了游戏性。



《型可塑》

—— Your Shape: Fitness Evolved ——

发售日	2010年11月8日
发行商	Ubisoft
游戏类型	体育



Kinect 上的健身游戏众多，但《型可塑》无疑是人气最高的。其独创的 Player Projection 投影技术，通过追踪玩家身体上的 5 万个取样点，从而细致地把玩家的体型和动作即时反映到屏幕上，并辅以多种视觉效果，令玩家看过之后大为赞叹。游戏里的私人教练课程会根据玩家的健身目标来编辑个人化的训练课程，而且在游戏中登场的教练全部是欧美澳的专业级健身教练。本作的另一大魅力是成就非常好拿，而且日版和其他版成就分开。本作稍晚推出了官方中文版，但中文版配套的 DLC 一直没有推出，这个比较令人遗憾。

《型可塑2012》

—— Your Shape Fitness Evolved 2012 ——

发售日	2011年11月10日
发行商	Ubisoft
游戏类型	体育



和前作相比，《型可塑 2012》有着全方位的进步。Ubisoft 自豪的 Player Projector 技术再次改进，可以更精确地显示你动作是否到位，帮助玩家达到更好的健身效果。游戏收录的课程大幅增加，全部做完需要 90 小时，而且内容更多样，并新增了大量玩法。新项目包括俯卧撑、仰卧起坐、武术等，独特的 RUN THE WORLD 模式令玩家置身全球知名城市轻松跑步。本作同样推出了官方中文版，在 DLC 方面做得比前作要好。要说本作惟一不如前作的地方，那就是全成就难度增加了很多，当然这不算缺点。

中文游戏

从 Xbox 时代开始，微软就一直很注重游戏的中文化。拜此所赐，Kinect 从首发开始就有中文游戏登场，2010 年 11 月 8 日 Kinect 在美国上市，仅 12 天后亚洲版就全面上市，同时登场的游戏里中文游戏就有 4 款（《Kinect 大冒险》、《Kinect 逍遥快车》、《Kinect 运动大会》、《Kinect 可爱动物》），年内又推出了《新体感脑力锻炼》和《型可塑》两款中文版。进入 2012 年之后中文化游戏就更多了。除了在必玩之作部分介绍的游戏之外，目前 Kinect 上的中文游戏还有以下这 7 款。

《Kinect大冒险》

—— Kinect Adventure ——

发售日	2010年11月8日
发行商	Microsoft
游戏类型	动作



本作是 Kinect 最畅销的游戏，销量超过 1800 万，因为它是随 Kinect 附带的游戏，地位类似于以前 Wii 的《Wii Sports》。相信各位玩家对此作的熟悉程度并不会比本人低，因此就不过多地进行介绍了。国内可以买到港、台、日、韩版本的 Kinect，而所有版本的 Kinect 所附带的《Kinect 大冒险》都自带中文。

严格来说本作并不算一个很优秀的作品，以今天的眼光来看充其量也就是一个特大号的《Kinect Fun Lab》，不过作为引导游戏盲玩转 Kinect 的入门级教材还是很合适的。

《Kinect逍遥快车》

—— Kinect JOY RIDE ——

发售日	2010年11月8日
发行商	Microsoft
游戏类型	竞速



本作开创 Kinect 赛车游戏之先河，从这点来说堪称《极限竞速 4》的前辈。游戏时玩家可以用凭空手握方向盘的动作来开车，刹车减速是自动进行的，玩家只要看准时机转弯就可以了。惟一比较上级的技巧就是喷射加速，方法是手和肩膀往后蓄力，之后往前用力一推。当赛车身处空中时可以在空中做特技动作来增加分数，玩家的身体往哪个方向倾斜，车就会往哪个方向翻滚。电脑会自动帮助玩家平稳落地，因此玩家可以在空中自由发挥而不用担心失误。游戏的玩法比较单调，不过模式众多，而且支持 4 分屏对战和 8 人联机对战。

《Kinect可爱动物》

—— Kinectimals ——

发售日	2010年11月8日
发行商	Microsoft
游戏类型	模拟育成

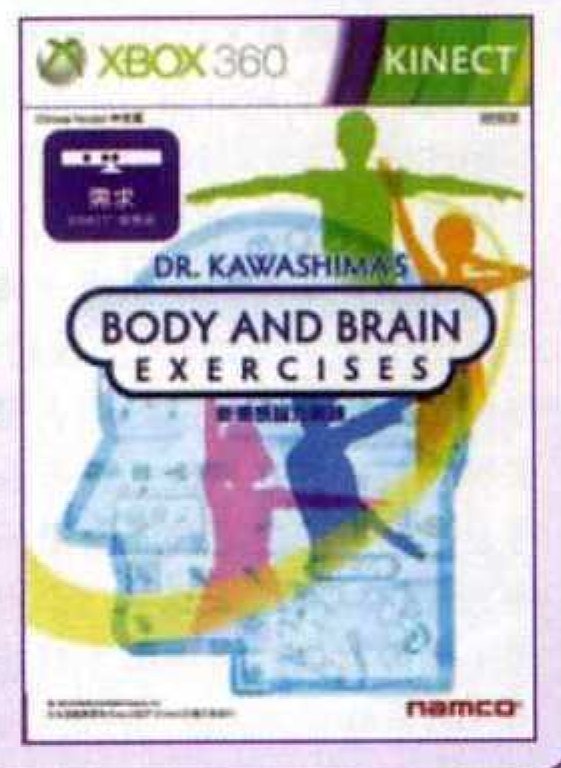


本作最早于 E3 展上公开时，萌杀了一大堆女性玩家和小朋友。游戏的舞台是一个名叫狐猴岛的世外桃源，玩家需要从孟加拉虎、美洲狮、黑豹等 5 种动物幼崽中挑选一只成为最初的伙伴，随着游戏的不断深入，还会有更多新的伙伴加入。通过 Kinect 玩家可以和这些动物进行互动，互动的过程就是玩各种迷你游戏。游戏并非《任天狗》那种单纯的模拟育成玩法，玩家与小动物互动时积累的亲密值上升到一定程度后，海盗地图上可以探索的区域也会逐渐增多，从而出现更多的挑战和比赛，最终找到传说中的宝藏。本作全成就不难，也是一大亮点。

《新体感脑力锻炼》

—— 体で答える新しい脳トレ ——

发售日	2010年11月20日
发行商	NBGI
游戏类型	益智



NDS 的"脑白金"开创了触摸时代，如今来到 Kinect 新纪元，NBGI 也希望籍此开创又一个新时代。本作和 NDS 版"脑白金"一样，同样请来了家喻户晓的日本东北大学教授川岛隆太。游戏的目的是通过 Kinect 用身体来回答各式各样的问题，从而测验自己的脑年龄。游戏收录了计算、反射、判断、记忆、动作五大类型共 20 种问题，充分考验玩家的记忆力、反应力、手眼协调等各方面能力。很显然，这种游戏没有中文的话是完全不能玩的。虽说这种游戏都有点忽悠的成分，但买一个回来给家里的长辈玩玩还是很有杀伤力的。

《Kinect可爱动物 与熊共舞》

—— Kinectimals: Now With Bears ——

发售日	2011年10月11日
发行商	Microsoft
游戏类型	模拟育成



本作是《Kinect 可爱动物》的资料篇，玩家既可以花费 1200 点 MSP 购买 DLC（需要有《Kinect 可爱动物》游戏），也可以直接购买本作的光盘版（除追加内容外已包含《Kinect 可爱动物》全部内容）。正如标题所述，和《Kinect 可爱动物》相比，本作的最大变化就是增加了 5 只全新的熊类宠物，可爱的北极熊、熊猫这回都会成为你的伙伴。此外游戏追加了新的训练方法，可以教会你的伙伴一些技能，并玩到新的游戏及课程，还能邀请朋友带着宠物一起来进行一场比赛。本作的成就和《Kinect 可爱动物》共通，只是追加了 250 点。

《体感嘉年华》

—— Carnival Games: Monkey See, Monkey Do ——

发售日	2011年4月2日
发行商	2K Play
游戏类型	动作



《体感嘉年华》是一款以游乐园为主题的游戏，游戏中收录了5种风格的主题乐园，分别是云霄飞车区、发射台、旋转木马区、旋转游乐区、旋转咖啡杯。每个区域都有4种经典游戏，适合全家人一起娱乐。游戏中利用玩迷你游戏拿到的钱可以购买各种奖励，包括面具、人偶、宠物等等。部分迷你游戏对玩家的运气有很高要求，全成就难度不低，后来还通过DLC追加了新的成就。本作的中文版于2011年7月29日上市，抢占暑期空档。中文版采用中英文界面加英文语音。中文版的成就与其他版本分开，不对应DLC。但中文版在国内极为罕见。

《木偶神枪手》

—— The Gunstringer ——



发售日	2011年9月13日
发行商	Twisted Pixel Games
游戏类型	射击



本作原本作为XBLA游戏开发，开发商是专门制作精品XBLA游戏的Twisted Pixel Games。游戏的主人公是一名牛仔打扮的木偶，游戏中玩家要用左手控制木偶移动，右手控制开枪或拳击，操作非常简洁，甚至可以坐在沙发上玩。游戏的故事有如一出西部冒险话剧，引人入胜。玩家可以通过高手排行榜与朋友比试，还可以随时加入/退出合作游戏。游戏还收录了大量隐藏要素，可以籍此解锁道具、能力和人偶奖励。本作的官方中文版不仅定价极为便宜，还附赠XBLA游戏《水果忍者Kinect》的下载码，相当超值。

成就神作

在数量庞大的软饭中，有一股中坚力量是任何厂商都不能忽视的，那就是成就犯。Kinect首发有十余款游戏，对成就犯来说就意味着一万多点成就，可谓兵家必争之地。71款Kinect专用游戏中，成就神作不在少数，除去在前两个部分介绍的《型可塑》双版本、《Kinect可爱动物》之外，还有不少值得成就犯一试的作品。下面就专门为各位介绍一下。打Kinect成就神作有个好处，那就是不必着急，因为着急也没用（身体跟不上），各位可以调整心态，每天固定打一两个小时，时间一长，不但成就上去了，而且身体也变好了，双赢！



《坎贝拉探险营》

—— Cabelas Adventure Camp ——

发售日	2011年11月1日
发行商	Activision
游戏类型	体育

“《坎贝拉（Cabela）》系列”向来是成就神作的代名词，该系列以一年至少一作的速度，稳定地为成就犯作着贡献。不过杯具的是从四年前开始，该系列就一直锁美区，而且全成就难度也在逐年增加，实在让成就犯们扼腕叹息。不过令人惊喜的是，去年发售的对应Kinect的《坎贝拉探险营》再次拉低了系列全成就的难度下限，仅需3小时左右即可全成就。游戏收录的玩法包括打气球、山地自行车、皮划艇等等，每一种都非常简单而且耗时巨短。不看成就列表埋头狠打，就能捞到一大半成就。可惜的是游戏秉承了锁美区的传统。



《劲速滑板》

—— Crossboard 7 ——

发售日	2010年11月8日
发行商	Konami
游戏类型	体育



《劲速滑板》是Kinect的首发游戏之一，游戏中玩家可以自创男女主人公跟一群怪物比赛滑板。游戏的玩法中规中矩，通过做特技来积攒能量，利用能量发动冲刺等特殊动作。本作虽然有多人成就，但可以线下双打获得，惟一的在线成就就是个上传成绩。游戏的成就设定比较两极化，技巧相关的都不难，在教学关卡就能解除一大半。接下来就是每一关任意小关拿到A评价，一开始颇有难度，但随着玩家游戏进程的推进，有了好的装备之后这也不是问题。本作美版名为《Adrenalin Misfits》，成就与其他版本分开，但锁美区。

《动感游戏派对》

—— Game Party: In Motion ——

发售日	2010年11月16日
发行商	Warner Bros. Interactive
游戏类型	动作



顾名思义，《动感游戏派对》很注重多人游戏乐趣，一共收录了16种不同类型的趣味游戏，包括丢飞镖、保龄球等等。游戏最多支持16名玩家比赛，通过网络可实现最大4人的对战。在《型可塑》的挂衣服大法出炉之前，本作曾一度被认为是当时Kinect游戏里的第一成就神作。原因在于本作的绝大部分成就都可以通过双打获得，简单地说也就是叫上一个朋友对战，然后让你的朋友消极怠工，你可以轻松拿成就了。不过本作存在着满足条件也拿不到成就的情况，从玩家的反馈意见来看，保持Kinect ID自动登入能较好地解决这一问题。

《霍克浩根摔角》

—— Hulk Hogan's Main Event ——

发售日	2011年10月11日
发行商	Majesco
游戏类型	体育

相信有玩过WWE相关游戏的人，一定认识这位霍克浩根大叔。霍克浩根被称为是摔角界最著名的英雄式选手，他成功地改革了职业摔角界的形象，令其成为大众喜闻乐见的主流娱乐。本作是Kinect上的首个摔角游戏，游戏中霍克浩根将作为你的教练，帮你创建一个不亚于他的传奇角色，就连取悦观众的秘诀也会手把手教给你。不过老实说，本作实在是一个糟糕的游戏，首先人物建模就糟糕透顶。至于玩法，与其说是摔角游戏，倒不如说是一个动作缓慢的舞蹈游戏。游戏难度基本没有，8小时之内就能全成就。游戏锁美欧区，需要注意。



《功夫熊猫2》

—— Kung Fu Panda 2 ——

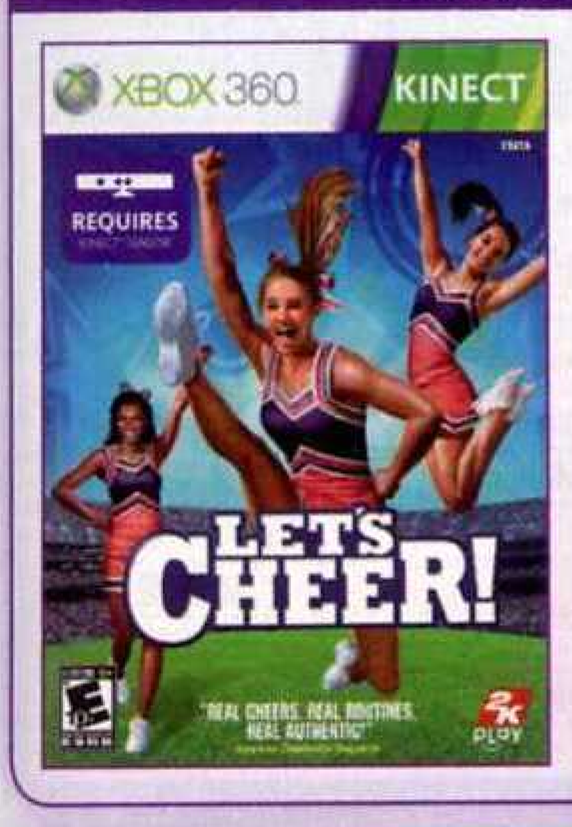
发售日	2011年5月24日
发行商	THQ
游戏类型	动作

本作是随着去年同名电影上映的应景之作，同时还推出了PS3版。PS3版是一个非常平庸的动作游戏，3小时即可白金。而X360版是一个体感游戏，虽然稍微费事，但10小时以内也能全成就。本作的体感操作其实不错，不过这个评价是建立在全部反应提前1秒的基础上的，换而言之就是游戏的延迟长得吓人。游戏玩法多种多样，包括对战、扔石头、下面、追逐等等，核心部分的对战做得最一般，基本就是体感QTE，就算敌人再多，你也得一一消灭。基本上通关一遍，再把迷你游戏全部达成金牌评价，最后补点杀人数，就可以拿到全成就了。



《让我们欢呼》
—— Let's Cheer! ——

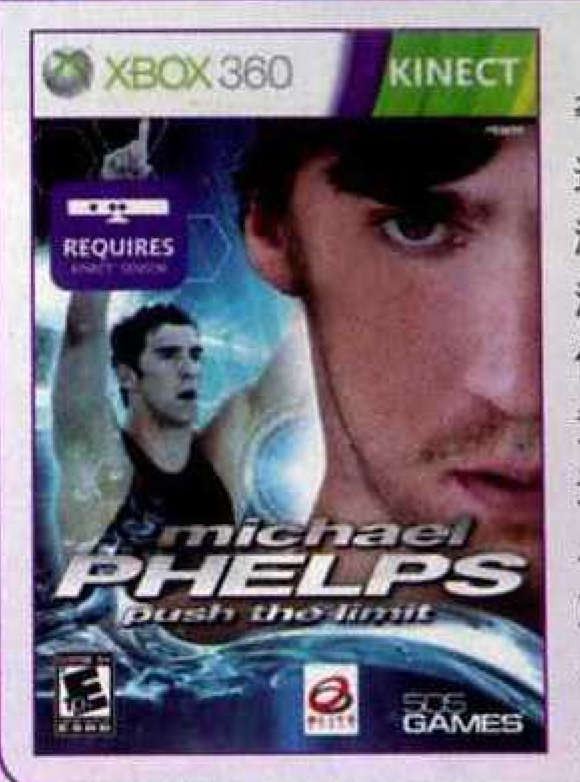
发售日	2011年11月15日
发行商	2K Play
游戏类型	音乐



正如二次元美少女是亚洲宅男的最爱一般，啦啦队女郎就是老美的萌点。本作是一款模仿啦啦队的歌舞游戏，封面看起来还算诱人，选曲时也会出现据说是某大学校花的人物，但实际游戏中都是比例怪异的3D女郎。游戏的玩法不是像《应援团》那样的加油，你可以把本作看成是《舞蹈中心》的简化版，只不过出现的舞蹈动作都是啦啦队式的，其中也不乏腾空劈腿这样的高难度动作。游戏的界面看上去都和《舞蹈中心》如出一辙，所幸最重要的游戏感觉也抄了个八九不离十。本作全成就只要6小时左右，全部离线可得，加上素质尚可，值得推荐。

《迈克尔·菲尔普斯 拼搏极限》
—— Michael Phelps: Push the Limit ——

发售日	2011年10月11日
发行商	505 Games
游戏类型	体育



美国游泳巨星菲尔普斯在北京奥运会一举夺得8枚金牌，铸就了不朽传奇。本作是根据这位巨星的事迹改编的游戏，号称是史上首个游泳游戏。虽然陆上游泳想着就有些喜感，但游戏依然像模像样地将游泳比赛的每个细节都体感化。你可以和你的朋友在8条泳道中展开竞争，还可以通过Xbox LIVE展开比赛。游戏还收录了众多赛场，从大都市到自然环境应有尽有。全成就最快3个小时即可，全部可离线取得。但游戏对玩家技巧有一定要求，如果不得其法的话，生涯模式会举步维艰，从而导致游戏时间大幅上升。游戏锁美区也是困难所在。

《尼克舞蹈》
—— Nickelodeon Dance ——

发售日	2011年11月8日
发行商	2K Play
游戏类型	音乐

Nickelodeon的中文名称是尼克罗顿国际儿童频道，简称尼克，曾名"纸风车"。它是美国有线电视里一个针对儿童和少年的频道，在东南亚、日本、澳大利亚、英国等多国都有开设。尼克最有名的节目就是《海绵宝宝》。本作是以尼克播出的儿童节目为主题的舞蹈游戏，算是低龄向的《舞蹈中心》，但游戏素质要低不少，单是类似封面上这些角色的人物造型就足以令人绝望了。不过大凡这种儿童游戏都是成就神作，本作也不例外。除了几个需要金星评价达到一定数量的成就外，其他都是送分的。金星评价也可以通过REPLAY来累计。

《Kinect超级英雄》
—— PowerUp Heroes ——

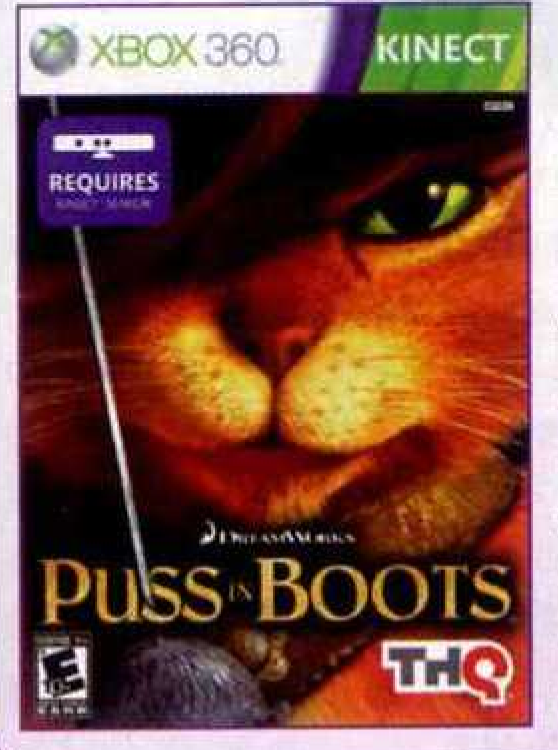
发售日	2011年10月18日
发行商	Ubisoft
游戏类型	动作



本作是一款利用AVATAR对战的Kinect体感游戏，除了可以把自己的AVATAR变为超级英雄外，还可以选择内设的英雄人物，Ubisoft的知名角色如疯兔、刺客都会登场。游戏时玩家可以亲身控制你的分身进行攻防，还可以发动威力极大的必杀技。本作的成就只有13个，一看就极具神作气质。首先搞定故事模式，再单机开设一场锦标赛并取胜，之后在对战模式里使用全角色必杀技，最后赢一场在线RANKED MATCH，就只剩一个升到满级的成就了，全部耗时还不到5小时。但最后这个成就需要再花10小时以上。

《穿靴子的猫》
—— Puss In Boots ——

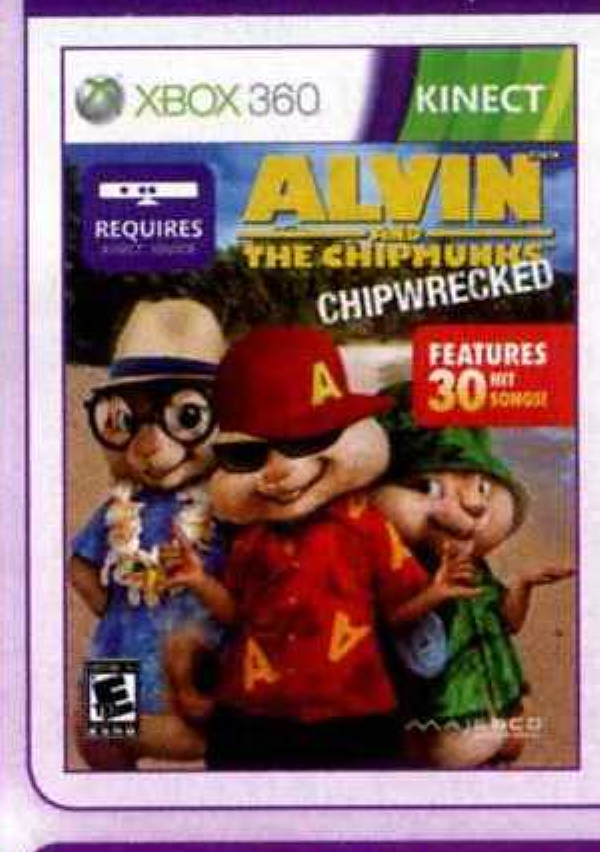
发售日	2011年10月25日
发行商	THQ
游戏类型	动作



本作是根据同名电影改编的游戏，主人公自然是那只人见人爱的贱猫。游戏很好地再现了靴猫剑客的魅力，如决斗时的攻心战、潜行突进、弹吉他调情等等。玩家要运用各种战斗技巧和狡猾的技能来顺利过关，跳跃、格挡、飞踹、吉他等动作都做得像模像样。游戏的操作不难，但要素非常丰富，变相增加了全成就的难度。全成就要求玩家达成100%完成率，这要求玩家在全关卡拿到金牌，并找到全部的金蛋和通缉令，需要玩家花费不少时间。游戏最速10小时内就能完美，但这需要玩家事先做好功课，否则肯定要反复挑战从而导致游戏时间延长。

《鼠来宝3》
—— Alvin & The Chipmunks: Chipwrecked ——

发售日	2011年11月15日
发行商	Majesco
游戏类型	音乐



根据同名电影一起登场的游戏，不过这次的玩法改成了体感音乐。玩家要从6名花栗鼠中挑选自己喜欢的角色，并可以为其打扮。游戏收录了30首经典曲目，舞蹈动作超过50种，并有名为MUNK POWER的系统来获得高分。本作一共只有9个成就，8个100点外加1个200点，这种成就配置毫无疑问是神作级别的。你只需花一刻钟时间，就能将500点成就收入囊中。不过全成就还是需要费一点时间的，因为游戏中最难的一个200点成就要求你在所有歌中拿到5星评价，这并不是一个很过分的要求。惟一的遗憾是游戏锁美区。

《芝麻街 从前有只怪兽》
—— Sesame Street: Once Upon A Monster ——

发售日	2011年10月11日
发行商	Warner Bros. Interactive
游戏类型	动作冒险

《芝麻街》被认为是世界上最著名的幼儿教育节目，曾在120个不同的国家和地区播放。本作由曾制作过著名创意游戏《脑航员》(Psychonauts)的Double Fine开发，Warner Bros.发行。游戏完全是面向低龄儿童而开发的，成就非常好拿，通关一遍就能拿到80%的成就。关卡流程中有不少会错过的成就，但由于游戏有个要求通三遍关的成就，所以就算前两遍错过了也没有问题，就算通三遍也可在10小时内搞定。不过游戏有成就BUG，幸好已经通过更新修复。游戏还通过DLC追加了105点成就。

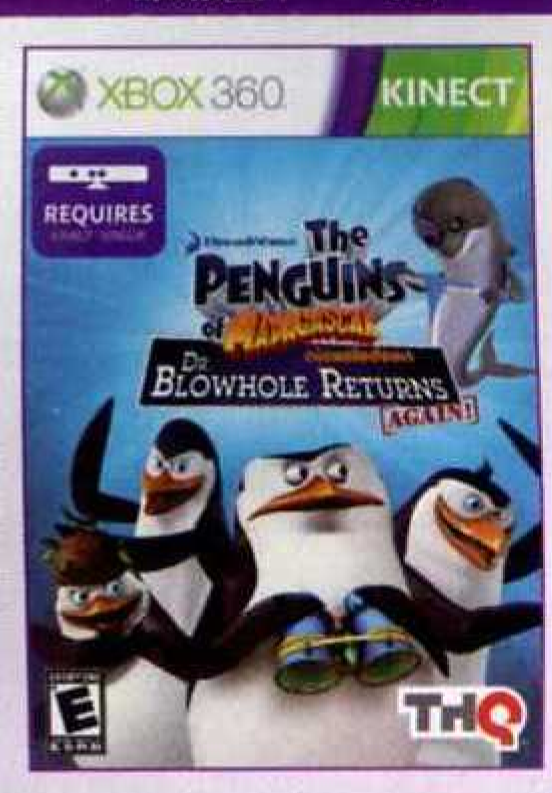


《马达加斯加企鹅》
—— Penguins of Madagascar ——



发售日	2011年9月13日
发行商	THQ
游戏类型	动作

根据动画改编的《马达加斯加企鹅》算得上是Kinect第一成就神作。游戏的玩法类似于轨道射击，即企鹅们会自动前进，玩家只要根据提示做出对应动作即可。游戏有难度设定，但不管什么难度都不存在GAME OVER一说，甚至就算玩家啥事不做，企鹅们也会勇往直前，若不是有分数相关的成就，真是站着不动也能通关。游戏真正麻烦的地方在于收集，因为企鹅们是自动前进，所以很多收集一旦错过的话就拿不到了，只能从这一关的开始重来。尽管如此，本作的全成就时间依然在4小时以内，第一成就神作之名果然名不虚传！



推荐作品

在前面的3个部分中，我们为大家介绍了29款游戏，不过还有一些值得玩的游戏不属于上面这3大类。在本文的最后部分，就为大家最后介绍8款这样的游戏。对于剩下的34款游戏，我们会附上简单的游戏资料，有兴趣的玩家可以找来玩玩。

游戏名	备注
Brunswick Pro Bowling	美版锁美区，欧版锁欧区，双版本成就分开
Big League Sports	–
Blackwater	锁欧美区
Dance Paradise	美版锁美区，欧版锁欧区，双版本成就分开
Deca Sports Freedom	–
Deepak Chopras Leela	值得一玩的个性游戏
EA Sports Active 2	需其他周边
Fantastic Pets	有DLC追加成就
Fighters Uncaged	著名雷作
Kung-Fu.High.Impact	–
Get Fit With Mel B	–

游戏名	备注
Grease Dance	–
Hole in the Wall	锁美区
Jillian Michaels Fitness Adventure	锁欧美区
Let's Dance With Mel B	–
Minute To Win It	锁美区
Motion Explosion	锁欧美区
Motion Sports	成就较好拿
MotionSports Adrenaline	–
Rapala	锁欧美区
Self Defense Training Camp	评价最低的Kinect游戏
Sonic Free Riders	–

游戏名	备注
SpongeBobs Surf and Skate Roadtrip	–
The Biggest Loser: Ultimate Workout	–
The Black Eyed Peas Experience	–
Twister Mania	锁美区
UFC Personal Trainer	–
Victorious Time To Shine	–
Who Wants To Be a Millionaire	锁美区
Winter Stars	–
Wipeout: In the Zone	锁美区
Wipeout 2	锁美区
Yoostar 2: In The Movies	–
Yoostar on MTV	–

《舞蹈进化》
DANCE EVOLUTION

发售日	2010年11月10日
发行商	Konami
游戏类型	音乐

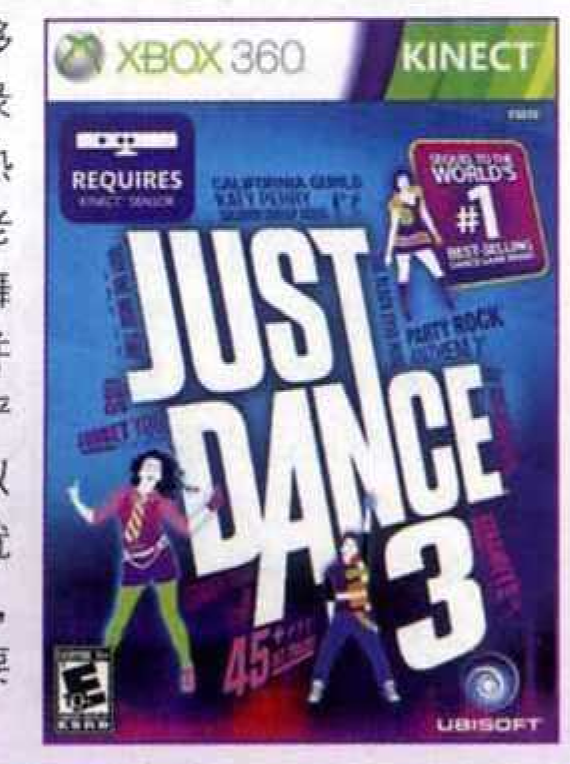
本作可以视为《DDR》对应Kinect的新作。虽然在同为首发游戏的《舞蹈中心》面前，本作称得上是完败，但还是值得一玩的。游戏并不需要你全程跟着舞者行动，只要在出现提示的时候摆出正确的POSE，或者跟着摆动四肢就可以了。选曲远不如《舞蹈中心》那么大牌，但对于不熟悉当今欧美流行乐坛的人来说，本作偏亚洲口味的选曲倾向反而更容易接受。此外本作的女主人公外形靓丽，符合亚洲玩家的审美。游戏还通过DLC追加了新换装和新曲目。本作的日美欧三版本名字各不相同，需要注意。



《跳舞吧3》
Just Dance 3

发售日	2011年10月7日
发行商	Ubisoft
游戏类型	音乐

在Wii上红得发紫的"《跳舞吧》系列"移师X360，自然是要对应Kinect的。游戏收录了超过40首的最新当红歌曲，从Billboard热门排行到反复传唱的经典舞曲都应有尽有。老实说，本作虽然名气大到不行，但论素质比《舞蹈中心》可真是差远了。游戏中玩家的舞蹈并不会实时反映到舞者身上，导致玩家投入度严重不足。不过毕竟游戏在欧美享有大名，所以还是值得见识一下的，起码数量繁多的模式就值得一看。而游戏也有强过《舞蹈中心》的地方，就是能够4人同乐，当然前提是你家的客厅要有足够的地方才行。



《跳舞吧 儿童版1&2》
Just Dance Kids & Just Dance Kids 2

发售日	–
发行商	Ubisoft
游戏类型	音乐

除了《跳舞吧3》，育碧还把两款儿童向的作品搬到了X360上，其中《跳舞吧 儿童版》1代在欧洲发行，2代在美国发行。实际游戏给人不小的惊喜，这两作和3代不太一样，3代在画面上出现的是虚拟舞者，而两个儿童版在实际游戏中出现的是由可爱的童星们献上的真人MV。如果抛开选曲不谈的话，感觉儿童版甚至要更胜一筹。儿童版的其他设定与3代基本一致，只是选曲偏低龄化。另外成就设定也和3代一样，所以难度不低。

《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》
Michael Jackson The Experience

发售日	2011年4月12日
发行商	Ubisoft
游戏类型	音乐

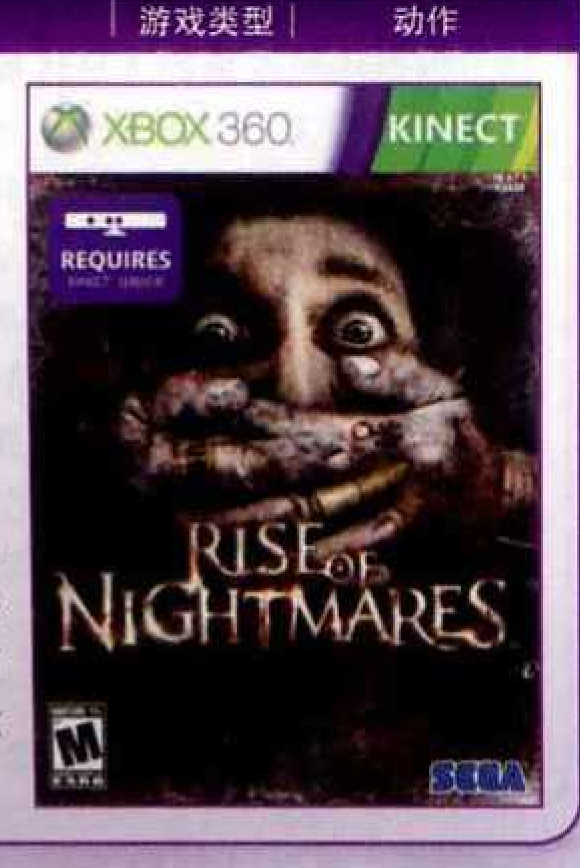


本作发售前曾被众多玩家看好，因为Wii版销量早已突破百万大关，再加上Kinect上有《舞蹈中心》这样的珠玉在前。游戏从天王的表演与MTV中撷取出具备真实编舞技巧的舞步，玩家需利用四肢跳出这些原创的标志性舞步。Kinect可以细致地捕捉玩家的身形和动作，并在画面中忠实重现。但大概是因为天王去世的关系，游戏中出现的舞步并不多，只是数种动作的简单拼接，完全不能构成完整的舞曲。捕捉和反馈方面也做得不如《舞蹈中心》。部分歌曲还加入了演唱的环节，判定非常宽松。但本作依然值得所有人尝试，因为这是MJ。

《梦魇降临》
RISE OF NIGHTMARES

发售日	2011年9月6日
发行商	日版
游戏类型	动作

本作是Kinect史上值得纪念的一款作品，它是Kienct的第一个恐怖游戏、第一个18禁游戏、第一个完全由体感控制的传统动作游戏。你可以将其看成以第一人称视角进行的《寂静岭》，主角的每个动作都需要玩家以身体实际做出，包括向各个方向移动。游戏中登场的武器很多，包括如棒球棍、斧头、铁钳、菜刀等等，用来攻击敌人时快感十足。不过游戏似乎没能考虑到长时间游戏带来的身体不适，完全体感的后果就是游戏时间一长就会全身酸痛，从而导致体感操作的精确度下降。虽然游戏问题不少，但是一款值得一玩的Kinect游戏。



《尊巴健身1&2》
Zumba Fitness: Join the Party & Zumba Fitness Rush

发售日	–
发行商	Majesco
游戏类型	音乐

X360锁区是个令人不爽的设定，但老实说如果你不是成就饭，那么所有的锁区游戏即使不玩也没什么影响——除了本系列。本系列在全球创下极佳的销售成绩，X360版虽不如Wii版好卖，但依然成绩喜人。尊巴是一种融入锻炼的拉丁舞蹈，舞姿性感，简单易学，目前已传入国内。X360上的两作在体感方面其实表现平平，但尊巴本身的魅力就是大。最新的2代收录32首曲目，20种舞蹈风格，5种游戏模式，有条件的人不要错过。



Dan Greenawalt 说，10 年前他提出《极限竞速》的设计方案时，灵感来自许多令人意想不到的游戏，比如《口袋妖怪》、《暗云》和《魔兽世界》。还有一个灵感是他的一对双胞胎儿子，那时他们才 18 个月大，只会说几个简单的单词。他的家里有一辆黄色的玩具车，他们在玩车的时候就会叫“爸爸，爸爸”——对汽车的热爱就这样从婴儿时代开始培养。Greenawalt 的目标就是开发 6 岁儿童也能玩的驾驶模拟游戏。Greenawalt 说：“《GT 赛车》是老爷爷，而我们的目标是为这一代人开发游戏，面向现在的玩家与现代的设计。这就意味着要有最好的模拟，要超过市面上所有其他赛车游戏。”他最自豪的并非《极限竞速》在技术上的成就，而且它对各种年龄层的广泛吸引力。

文 藤曦 美编 一刀

Turn 10十年
竞速游戏，极限进化



Turn 10与Forza的诞生

“我敢于梦想！”回想起 10 年前那次重要的演讲，Turn 10 主管 Dan Greenawalt 说。“当时微软只不过将挑战《GT 赛车》作为他们的商业使命，而我们团队的目标一直都是做出一个比对手更强的游戏。”

2002 年的某日，在微软游戏工作室的西雅图总部里，Dan Greenawalt 向他的上司发表了关于新作构思的演讲。他提出要开发一款驾驶模拟型赛车游戏。微软知道赛车游戏是一个至关重要的游戏类型，索尼最畅销的第一方游戏就是《GT 赛车》，该系列每一作的销量都在千万以上，所以微软在 Xbox 首发阶段就推出了一款高质量的赛车游戏——《世界街头赛车》(Project Gotham Racing)，该作不负重望，成为首批突破百万销量的 Xbox 游戏之一。但是与 2001 年春季发售的《GT 赛车 3》相比，《世界街头赛车》的影响力还非常有限，销量只不过是其十分之一。Greenawalt 提出应该开发一款专业级驾驶模拟游戏，与《世界街头赛车》那种倾向于街机式赛车游戏的类型不同。而且《世界街头赛车》毕竟是由第二方工作室开发，微软应该拥有一款属于自己的第一方赛车游戏系列，就像《GT 赛车》一样。Greenawalt 的提议获得了上司的认可，于是在微软游戏工作室内部成立了一个赛车游戏开发团队，这个团队总共只有 10 人，所以命名为“Turn 10”！ Greenawalt 说：“当时我们对这款游戏已经有长远的计划。”

Greenawalt 想要打造的不止是一个赛车游戏，而是一种赛车文化，他想改变人们对车的观念，他说：“我们想把车迷变成游戏迷，把游戏迷变成车迷。”Greenawalt 本人不像《GT 赛车》之父山内一典那样是个水平相当高的业余赛车手，他只是一个喜欢赛车的普通游戏开发者，他相信这更有利于他制作出一款面向大众的赛车游戏，他知道如何吸引普通人爱上专业赛车游戏。Greenawalt 曾和他的母亲一起玩 PS 的《GT 赛车》一代，游戏的鹤立鸡群的高水准给他留下深刻记忆。挑战《GT 赛车》是一个艰难的任务。

Turn 10 的赛车新作被命名为《极限竞速》，“Forza”是意大利语中“力量”的意思，而意大利是豪车国度，所以“Forza”常出现于对豪车的描述，“Forza Motorsport”就是高性能车的极限竞速运动。游戏的核心是 Turn 10 研发的全新物理引擎，既要让铁杆赛车游戏玩家感受到其中每一辆赛



□《极限竞速》系列制作人 Dan Greenawalt。

车的真实操作特性，又要让玩街机赛车游戏的玩家也能轻松上手。与《GT赛车》一样，《极限竞速》的物理引擎也是通过大量的实际数据计算汽车的性能表现，比如汽车的引擎重量、牵引系数等。随着游戏制作的不断深入，微软内部已经确立将《极限竞速》打造成“GT Killer”的目标，参与开发的人员数量增加到150人。

Turn 10希望利用Xbox更强的性能在画面和物理效果方面超越《GT赛车4》，他们的物理引擎每秒可以进行240次计算，而《GT赛车4》只能达到每秒60次。《大众科学》杂志曾对《极限竞速》的物理引擎进行了测试，与真车的物理表现进行对比，请来职业赛车手Gunnar Jeannette和业余赛车手用相同的汽车和相同的赛道进行游戏与真实的对比，除了个别赛车因为车况不佳以及天气原因外，Jeannette的赛道时间在游戏与现实之间非常接近，业余车手的《极限竞速》操作表现也和现实接近。

Greenawalt知道要制作一个以真实性为诉求的驾驶模拟游戏，除了要有超级跑车外，还要有最常见的经济型轿车，在游戏中看到自家的轿车，总是会平添不少亲切感。当年《GT赛车》之所以大成功，与其中收录大量普通经济型轿车不无关系，大家都想知道游戏中的汽车与自家的真实汽车驾驶起来感觉是否相同。所以《极限竞速》也收录了大量经济型轿车，其中的D级车包括有本田思域等最常见的大众车型，而S级赛车不乏法拉利Enzo等顶级超跑。收录的汽车种类达到231种，每一辆车都可以改装，有大量零部件可用。改装又可以分为3类：动力/引擎改装、外观/车身流线改装以及底盘/动力传动系统改装，从胎压（在比赛中会由于温度而变化）到下压力、齿轮比等都可以调节。



一代《极限竞速》几乎发挥了Xbox的极限性能。

对于玩家来说，《极限竞速》与《GT赛车》相比最明显的区别并非画面和操作，而是它率先加入了车体损坏效果。虽然在赛车游戏中加入车体损坏系统并不新鲜，但是类似于《GT赛车》的驾驶模拟类游戏要添加车体损坏是一件极为复杂的事，因为要考虑真实性，所以必须准确计算汽车以不同的速度、角度碰撞时所产生的破坏情况，以及对汽车性能与操作的影响，而这会大大提高系统的复杂程度。这跟一般赛车游戏中，在碰撞之后仅仅换上一块贴图或者在某个部位稍微变一些多边形完全不同。Polyphony Digital直到《GT赛车5》才实现了车体损坏效果，在此之前，缺乏车体损坏系统一直是该系列的软肋，也因此屡次遭到其他赛车游戏开发商的耻笑。毕竟，当汽车以百码时速正撞墙壁却完好无损，还如何能以“真实”自居？Greenawalt知道加入车体损坏系统是在某些方面超越《GT赛车》的关键，所以他带领Turn 10在这方面投入了大量的精力。本作中车体的损坏绝不止是外观上的破损，而是会影响到汽车的性能。这不仅大大增加了美工和程序员的工作量，而且也累坏了负责与车厂打交道的公关人员。过去《GT赛车》之所以没有车损系统，一个很重要的原因是车厂们都不允许他们的汽车在游戏中以破损的形象出现。微软不仅获得了200多辆赛车的授权，还说服车厂让这些赛车能够被撞得面部全非。在游戏中，汽车遭到猛烈撞击后，在操作、最高时速与加速性能方面都会发生变化，保险杠会被撞到脱落，车漆会被大片刮落，车窗也会被完全撞碎，车厂们的最后底线是不能描绘完全翻车的场面，所以最多只能被撞到侧翻。

《极限竞速》的改装系统功能丰富，虽然新手不大容易掌握，但是一旦上手之后能够做出极具个性的创意改装。游戏发售后，人们还发现修改DECALS.BIN文件就可以实现更加自由的汽车改装，可加入自己的车身贴膜与喷漆，实现近乎无穷的改装可能性。本作收录的赛道数量不多，但是都十分经典，包括纽柏林北赛道、Road Atlanta等获得授权的著名赛道，也有街头赛道和原创赛道。

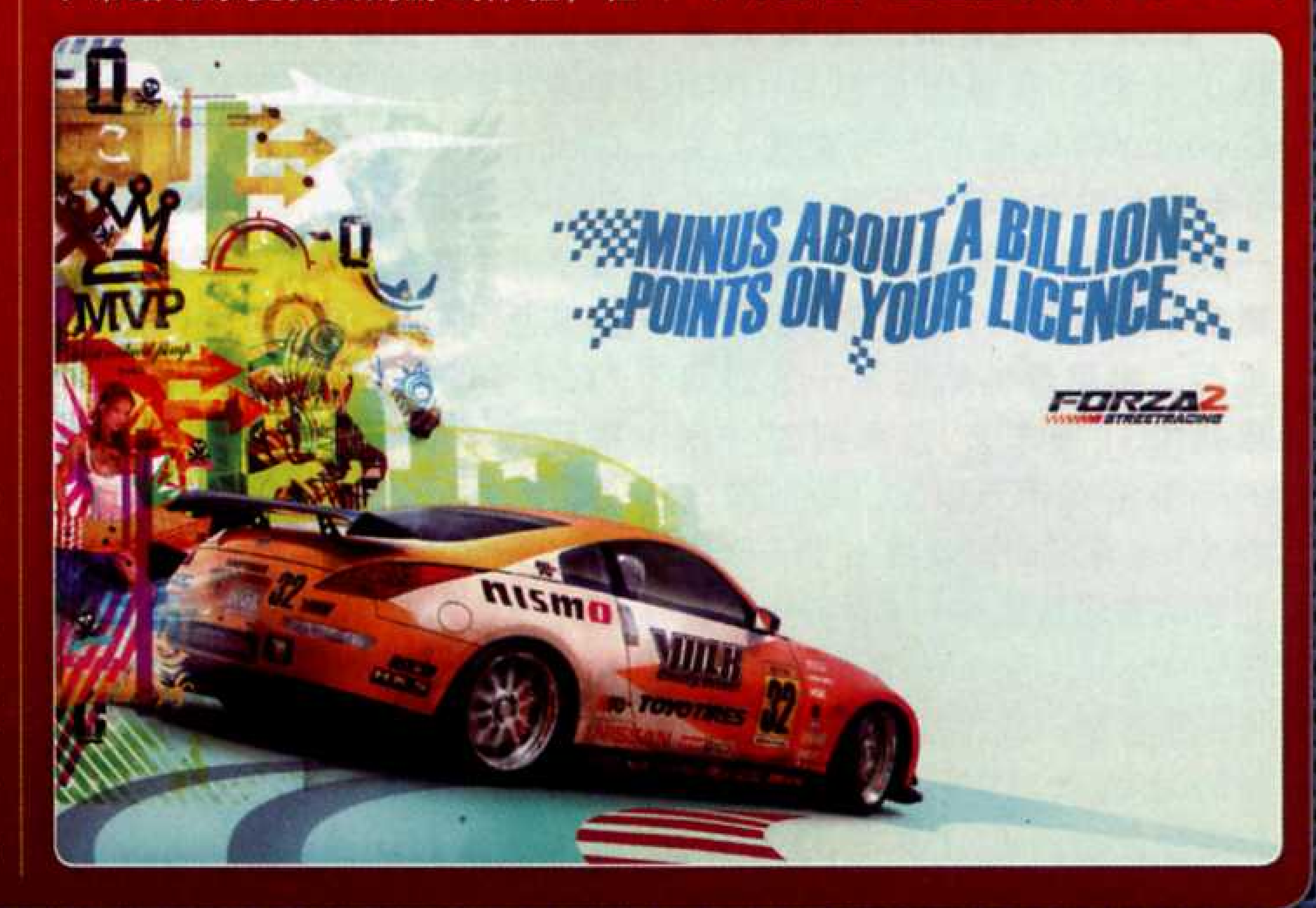
2005年5月3日，《极限竞速》发售后获得强烈好评。这款诞生在Xbox晚年的赛车大作几乎发挥了Xbox的极限性能，成为Xbox赛车游戏玩家的必玩之作，游戏销量顺利突破150万套，表现出比《世界街头赛车》更强的实力与潜力。

狙击《GT赛车5》

《极限竞速》发售后，面向X360的续作旋即投入开发。当时X360首发游戏《世界街头赛车3》已进入后期制作阶段，而《极限竞速2》的目标是《GT赛车5》。Turn 10不知道Polyphony Digital何时能将《GT赛车5》做好，但他们知道PS3将于2006年发售，当时索尼公布的发售时间是2006年春季，而《GT赛车5》应该会在PS3发售后一年左右上市，所以大概就是2007年春季，Turn 10的目标就是在此之前推出《极限竞速2》。

《极限竞速》中与AI比赛时，你有时会觉得他们简直就是真人操作的，他们会和你犯一样的错误，这就是Turn 10研发的Drivatar AI技术，它为AI控制的赛车赋予了个性，使其显得真实可信。《极限竞速2》对Drivatar技术进行了改进，车手AI更为多样化，有些车手是冲动型，速度快，但在弯道与车多时表现不佳；有些是稳健型，速度不快，但总是如影随形。Greenawalt希望用改良的Drivatar技术反映真实的赛车情况，模拟出赛道上的紧张感与敌对状态。该技术是由微软位于英国剑桥的高级AI研究组开发，其技术含量远高于其他赛车游戏的AI系统。

在物理引擎方面，虽然有前作的基础，但是本作毕竟从Xbox进化到X360，整个物理引擎也几乎要完全重制，Turn 10需要采集更多的详细数据。开发团队进一步扩大，招聘了一些赛车手和改装车高手，还聘请了顶尖的汽车工程师和专业车手，力图实现最逼真的驾驶体验。仅游戏中轮胎的物理模型就花费了3个多月的制作时间，能够更好地反映温度和压力的变化，以及车身重心的转移与空气动力载荷。为了带给玩家更真实的游戏体验，在本作开发的过程中，硬件工程师针对其物理引擎设计了X360无线赛车方向盘，将游戏中不同汽车在不同赛道上的驾驶手感真实反馈给玩家。本作的车损系统更是进化为多种等级，如果选择“模拟级”，汽车将会在严重碰撞中损坏到无法驾




□为了录制最真实的音效，Turn 10不惜将完好的汽车撞烂。

驶；选择“有限级”会大大降低碰撞的冲击力，车体的损伤仍然会影响性能与操作；对于不喜欢太复杂的玩家，可以选择“装饰级”，即车损仅仅是画面上的装饰作用，并不影响实际性能。

本作收录的汽车数量达到349辆，除了量产型汽车的6种级别之外，还有专业赛车的4种级别。与前作相比新增了兰博基尼、麦克拉伦F1街头版等，与同级别的法拉利、保时捷等车型加起来，超跑数量超过50种。游戏在保持秒间60帧的流畅画面的同时，可同屏出现12辆赛车。

Greenawalt说：“开发《极限竞速2》时我们经历了一些疯狂的成长的烦恼，中间也经历了多次延期。”由于画面从标清进化到高清，Turn 10的工作量增加了数倍，工作室内部的开发人员数量增加了不少，参与外包工作的人员数量也大大增加，整个项目的总参与人数达到了250人左右。不过游戏的发售时间还是小幅推迟到2007年5月底。好在这对微软影响不大，因为那时它在市面上几乎没有竞争对手，其假想敌《GT赛车5》已陷入更深的开发危机。

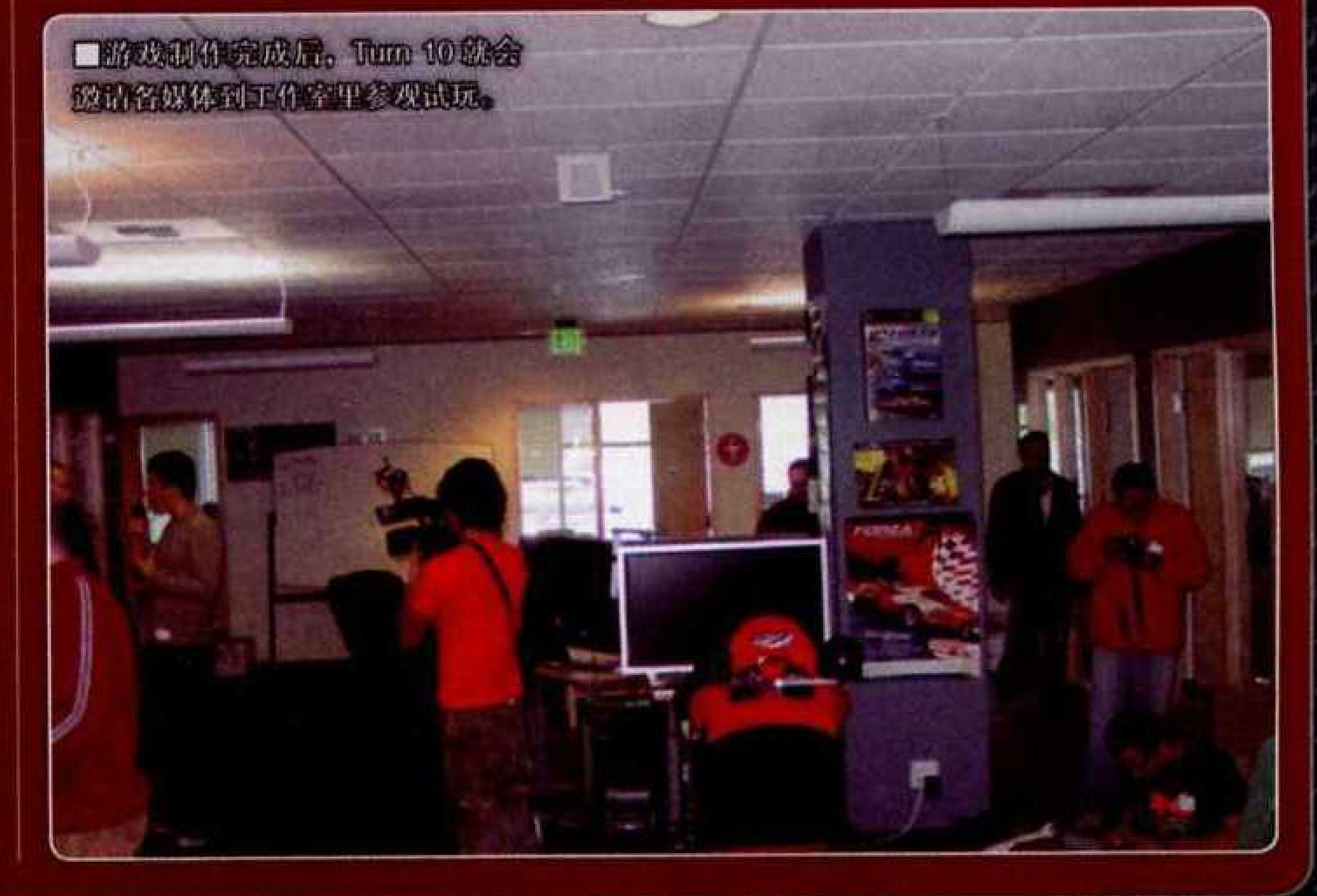
在《极限竞速2》发售之前，Polyphony Digital在PS3上推出了试玩版性质的《GT赛车HD概念版》，出色的画面与物理表现确实吸引了业界的强烈关注，也给Turn 10造成很大的压力。但是Turn 10也知道Polyphony在《GT赛车5》的开发中遇上了大麻烦，因为SCE宣布《GT赛车5序章版》将于2007年末发售，这意味着正式版至少要到2008年之后才能问世。在很长一段时间内，《极限竞速2》将会是期待高清驾驶模拟游戏的玩家们惟一的选择。X360便利的游戏开发环境和Turn 10出色的开发效率为他们赢得了宝贵的时间优势。

《极限竞速2》发售后销量一路长虹，并被微软收录为部分主机套装的同捆游戏，其累计销量高达397万套，不仅是微软有史以来最畅销的赛车游戏，也是除《光环》外最畅销的第一方游戏。不过业界对该作也有不少负面评价，为了赶在《GT赛车5》之前发售，《极限竞速2》在开发过程中讲究的是速度，并没有在创新度方面进行太多的摸索。《Hyper》杂志认为本作最大的缺点是系统不够友好，以及感觉与前作没什么区别。此外，本作的物理引擎也出现了不少的BUG，大大影响了在线多人模式的平衡性。比如初期的BUG导致游戏中的Lotus Elan车型过于剽悍，与其他车型相比优势过于明显。此外，玩家还发现了在游戏中“赚快钱”的方法：由于某个BUG，将某种车型卖掉能获得超过10亿美元的收入，超过了系统显示的999,999,999美元金额上限。

Turn 10没有想到的是，他们根本不需要和Polyphony Digital比速度，因为PS3的游戏开发难度高、日本开发商的技术落后，《GT赛车5》的开发进度正在龟速推进中，以至于Turn 10为X360开发了两款《极限竞速》后，《GT赛车5》依然无法确定发售日期。

鉴于外界对《极限竞速2》创新度不足的抱怨，开发《极限竞速3》时，Turn 10采取了全新的开发机制，一切全部从头开始，整个开发团队进行了重组。开发《极限竞速2》时，开发团队采取了传统的职能构成方式，即分为设计组、美术组、程序组等多个小组，而《极限竞速3》则是将其打散分成多个小队，设计师、美术师与程序员等混合成一个个小团队，就像由多个小开发团队共同开发《极限竞速3》。这种新团队构成大大提高了游戏开发效率，Greenawalt说：“在游戏发售的一年前，我们找到经理，对他说现在已经能够把确切发售时间定下来了，然后在不到一年的时间里，我们真的准时将游戏做完了。在我的12年游戏开发生涯中还从来没碰到过准时完成的情况……”

Turn 10为《极限竞速3》制作了全新的开发工具，游戏引擎也进行了彻底的改造。到《极限竞速3》，算上Turn 10内部开发人员以及参与该作汽车与赛道建模制作的外包人员，总计开发人员数量超过了350人！外包人员分布在印度、越南、中国、欧洲和北美多处。开发团队规模的不断膨胀是Turn 10决定采用多团队结构的主要原因，同时Greenawalt希望培养更多制作人，将来能够单独率队开发新作。每一个小团队都有一个制作人来带领，他们都有很大的决策权。Greenawalt说：“在开发《极限竞速2》时，我本人就是一个瓶颈，还有我们的执行制作人也是。我们要参与太多的决策，没有我们参加，我们的开发军团们就无法决定下一步该怎么走，这导致效率严重低下。如今采取了小队制之后，职位不高的小队长们也扮演了领导者的角色，他们可以及时作出决定。”有时候，各小队制作人提出的新创意往往令人惊喜，他们为《极限竞速3》带来了更多的新想法。


□游戏制作完成后，Turn 10就会邀请各媒体到工作室里参观试玩。

问鼎赛车之王

进入2009年后，Turn 10采取了一种特殊的工作制度——他们会连续工作3个星期，然后在第4个星期专门用于评估之前的工作，讨论需要修改的地方以及下一步该怎么做。进入6月份之后，Turn 10工作室的沙发一到半夜就睡满了人，他们会连续好几天在工作室里通宵加班，吃饭、睡觉都不离开办公楼，家人要和他们见面只能到工作室里探班。不过比起加班时间长达一年多的一代，《极限竞速3》的效率已经大大提高，他们的加班时间只有3个月。

Turn 10的程序经理Brian Lockhart说：“我们不缺有想法的年轻人，他们都想把自己的创意放到游戏里，但是我们必须取舍。我们必须按照时间计划来，遵守截止日期。否则游戏永远做不完，会把团队的能量燃烧殆尽。”

《极限竞速3》增加了数百种新特色，比如在系列中首次加入了完整的汽车内饰，而轮胎的类型增加到600多种。这一切都需要CAD工程建模资料，要有每个细节的照片以及尺寸数据。为了将游戏做完，Turn10不得不将原本计划的2000多辆赛车减少到400辆。感谢DLC商业模式的深入人心，他们还可以在游戏发售后将原计划的车型提供下载。本作的内容主管John Wendl说：“这些汽车的细节数量多到疯狂，我们要精确到螺

丝帽、前挡风玻璃旁边的清洗液喷嘴……还有400多辆车的内饰，连遮阳板上面的警告标识都看得清清楚楚。这样的细节在电影中也是5年前才有办法实现的。"

为了将400多辆车的内饰做好，Turn 10总共花费了200万美元，这差不多够买100辆真车了。Turn10需要到各大车厂索取汽车各细节的CAD资料，还要自己对汽车进行数字扫描，或者对着每个细节拍照。一本60页的照片规格资料需要700~800张照片，这些照片都被放到Turn 10的3D建模资料库里。汽车建模的多边形数量从PS时代的300个，增加到如今的30万个，制作成本也随之数倍提升，涉及到的工序增加了不少。

不过Turn 10最多的开发预算还是花在物理引擎上面，对他们来说，每一代新作就是基础物理引擎的一次再造。物理引擎并不是一群程序员坐在电脑前不断写代码就能完成，为了真实还原真车的物理表现，他们收集了几千GB的相关数据，每辆车大约8~12GB，仅收集这些物理数据所花费的工时大约就达到了3.9万小时。设计师要对每辆车收集300个数据点，包括底盘硬度、轮胎成分等等。然后通过一套复杂的数学模型计算每一个数据对汽车性能的影响，比如百公里加速时间、刹车距离、碰到护栏的翻车轨迹等。Turn 10的这套数学模型叫做AutoMagic，系统每秒钟要进行360次AutoMagic运算，而游戏的帧率锁定为60fps，也就是说每帧要进行6次运算。

游戏的录音也精确到了每一个细节，工程师们亲自在赛道上驾驶了每一辆赛车，现场录制每辆车的音效。他们还跑到汽车碰撞实验室录制撞车的声音。游戏中的100条赛道有60条是根据现实中的赛道制作，他们在每一条赛道上花费两三天的时间，拍摄数千张照片，用军用级的测绘装备测量赛道的坡度和每一块凹凸位置、每一条减速带的高度。就算是游戏中的原创赛道，也是通过现实取景混合而成。总的来说，本作的多边形数量是前作的10倍，贴图和解析度都是前作的4倍。Turn 10曾邀请标致汽车的跑车驾驶员Stephane Sarrazin用《极限竞速3》的Road Atlanta赛道试驾908HDi概念车，结果与现实赛道同一款赛车的驾驶成绩仅相差0.2秒。



《极限竞速3》的一个重要创新是加入了回放系统，玩家在误操作时可以将时间倒回几秒钟，避免导致全盘皆输的重大失误。该系统的灵感来自《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》和《波斯王子》。加入该系统的理由是吸引新玩家，因为在赛车游戏中，一个小小的失误往往就意味着胜利无望，不断从头玩会让玩家产生强烈的挫折感。Greenawalt说："人们玩游戏只是为了寻找娱乐，而娱乐不需要惩罚。"

其实当初Turn 10内部提出回放系统时，曾有很多人反对，该系统公布之后，系列铁杆玩家们也很反对，而Greenawalt本人强烈坚持。碰巧当时Codemasters的《GRID》也采用了类似的系统，玩家试过之后感觉不错，这才开始期待《极限竞速3》的回放系统。

《极限竞速3》于2009年10月27日发售，与Turn 10预期的一样，本作获得了媒体90分以上的评价，Gamerankings统计的评分为92.13分。IGN称赞其为"本世代最佳赛车游戏之一"，Spike电子游戏大奖、IGN、G4TV以及GameSpot都将其评为2009年最佳赛车游戏。媒体仅仅对本作同屏赛车数量的减少感到不满（减少到同屏8辆），不过这样做的目的是让每一辆赛车都更为逼真细致。在线多人比赛时无法使用定制车辆令人遗憾，不过Turn 10为本作设计了多种在线模式，游戏性大大提高。在销量上本作也再创新高，迄今为止，本作全球销量已超过500万套！

《极限竞速3》能够有超过500万的销量，成为一款大众化的主流赛车游戏，与其照顾新手的众多贴心设计不无关系。本作的一键辅助驾驶系统能够帮新手解决大部分操作问题，轻松享受驾驶豪车疾驰的乐趣。新增的驾驶舱视点将本作制作细腻的汽车内饰逼真呈现于玩家面前，更有驾驶真车的感觉，满足普通人的豪车梦。前作中只有量产车可以喷漆与改装，而本作所有赛车均可改装，还可以将普通车改装成赛车级。玩家可以录制游戏中的比赛录像并上传到官方网站。

内容丰富的《极限竞速3》虽然采用了最先进的压缩技术，但是仍然无法装进一张光碟里，所以只能破天荒地采用双碟装，第二张碟是所谓的"安装碟"，包含了一些额外的赛车与赛道，总容量是1.9GB。本作的单人赛季模式就有超过200场比赛，新增了多种赛事系列。由于物理引擎进行了改造，本作实现了前作无法做到的破损效果，比如轮胎的变形。AI系统引入了"压力"概念，在高难度设定下，AI会因为面临巨大压力而犯错。另外，在本作的拍照模式中，汽车3D模型的多边形数量是原来的10倍，凹凸贴图和贴图解析度都是原来的4倍。



■ E3 2009，Greenawalt在一团迷雾中出现在微软发布会舞台上，向大家介绍《极限竞速3》。



车的激情

1997年进入微软之前，Greenawalt曾在科罗拉多大学研究过“对比宗教学”，他还学过武术，参加过在美国举办的多场武术锦标赛。但他并不是一个好战的人，在他的带领下，Turn 10就像一个大家庭一样友爱。他出生在宾夕法尼亚州的一个普通工人家庭，小时候没有什么机会见识名车。12岁那年，他收到父亲有生以来写给他的第一封信，这封信里面没有别的内容，只有一串汽车的名字——原来他的父亲是一个车迷，因为自己没有机会开上名车，他希望儿子长大后能够开上好车。从此Greenawalt开始注意路上来来往往的汽车。

Dan Greenawalt本人拥有的第一辆车是1973年款的丰田卡罗拉，在他看来，第一辆车就像自己的初恋一样，是永远也忘不了的特殊情结。他曾将自己的卡罗拉进行改装，从此迷上了改装车。由于“《极限竞速》系列”的成功，他获得了数目不菲的分红，他用这些钱购买了2000款的奥迪S4、2008款的宝马M3，还有很多金钱与时间花在赛车与改装车上。他对汽车的热情也感染了身边的人，他说：“我已经有两个儿子了，他们都很爱汽车，经常耍玩具车，还给自己的车起名字，他们也很喜欢电影《汽车总动员》。”

在Greenawalt看来，《极限竞速4》也不止是一款赛车游戏，而是关于“车的激情”。他说：“赛车其实只是游戏中最小的一部分，这从一开始就是我们的理念。从商业角度来说，我们当然要考虑对X360的促进作用，要以称霸赛车游戏为目标。而从开发团队的角度来说，我们的目标是把玩家变成车迷，把车迷变成玩家。”

在E3 2009的微软发布会上，Greenawalt走上舞台，他充满自信地说《极限竞速3》是本代主机上最权威的赛车游戏。这句话引发了口水战，很多人都认为Greenawalt太自负了，完全不把《GT赛车》放在眼里。但是游戏发售后，媒体的绝佳评价证明Dan Greenawalt并非吹牛。而对于《极限竞速4》，他的目标是“赛车游戏的转型”，游戏的四大要点是：画面、真实性、创新与社区。对于画面，他的目标是成为X360上画面最好的游戏。

为了增强《极限竞速4》的赛车文化氛围，Turn 10与最受车迷喜爱的电视节目《Top Gear》合作，邀请主持人Jeremy Clarkson录制画外音，希望为本作注入《Top Gear》那种轻松幽默的氛围。

至于游戏的真实性，Greenawalt老实不客气地说：“我们不相信生产商，他们不会把自己车的实情告诉我们，他们只会说马力有多强多强，都是屁话！根本就不是真的。我们只能自己测，把车拆了，花几天时间测量零部件。”游戏中收录了80多家车厂的500多辆车，资料的搜集与查证是一个巨大的工程。令人遗憾的是，由于EA获得了保时捷的独家授权，因此《极限竞速4》无法收录保时捷车型。不过作为补偿，Turn 10取得了Ruf汽车的授权，他们所生产的汽车与保时捷的车型基本相同。另外Turn 10与American Le Masn Series（ALMS）合作，获得了ALMS官方授权的赛事，因此能够收录又一批新赛道和赛车。在游戏中玩家可以建造汽车俱乐部，还可以在俱乐部内部分享自己的汽车收藏。



■与Kinect配合的驾驶舱视点给人更强烈的真实感。

本作的音效录制方面与Tesla Roadster合作，他们的电子引擎能够更清晰地录制音效，消除引擎和排气管的杂音，并且清晰录制到其他赛车游戏里难以还原的轮胎音效。因前作的表现而获奖的Lance Hayes为本作继续创作了15首音乐，这些音乐增强了电影感觉，并融入了多种风格。

《极限竞速4》最重要的创新是采用了Kinect的体感操作方式，Greenawalt称之为“赛车游戏的新前沿”。通过Kinect，玩家可以更直接地与汽车进行互动，更真实地表达汽车文化。“我们认为这就是赛车游戏的未来，它也影响了我们的设计理念。这种操作界面我们称之为《钢铁侠》式界面，非常未来化，它贯穿于整个游戏。这就是玩家与汽车互动的真正未来。”在游戏中，你不仅可以用动作模拟的方式打开车门和引擎盖，在实际驾驶的时候，也利用了Kinect的头部动作侦测功能，会根据头部的移动而动态移动驾驶舱视点，让你有更真实地坐在驾驶舱里的感觉。

在同一台主机上接连推出3代赛车游戏不是一件容易的事，尤其是这种驾驶模拟类游戏，很容易给人似曾相识的感觉。在初玩《极限竞速4》时，你可能会觉得它只是《极限竞速3.5》，但是随着游戏的深入，新系统逐步展开，你会惊讶于Turn 10在原本已十分成熟的游戏基础上还能做出那么多的改进与创新。为了照顾前作的玩家，本作还可以导入前作的记录。



《极限竞速4》的世界巡回赛模式与前作的职业生涯模式大不相同，玩家有更大的自由，而不用在相同的系列赛中用相同的汽车比赛数个小时。每到一个新赛道都有至少两三种赛事可以选择，不需要购买新车也能将游戏不断推进。而当你获得了足够的经验值，还能获得新车作为奖励。如果你是个守财奴，不需要花900万分买辆法拉利，只要升级到30级就能被奖励一辆。驾驶某个品牌的汽车，就会提高与对应车厂的亲密度，这样就会获得现金奖励，或者在汽车升级时享受折扣。本作中对手的AI更具攻击性，他们能明显感觉到你在赛道上的存在，而如果你使用了回放功能，他们会明显更易于出错。显然，本作的AI系统会根据玩家的操作水平动态调整难度。无微不至的驾驶辅助系统让任何新手都能顺利地将游戏进行下去。本作的在线模式支持16人比赛，新增了对手模式，可以与其他玩家的幽灵赛车比赛。

本作在画面上也有多方面的进化，首先是从前作的两倍MSAA抗锯齿进化到4倍MSAA，同屏最多汽车数量也增加到12辆。前作的大部分赛道在本作中回归，总赛道数量达到26条，每条赛道又有2~5种变化形态。某些赛道还有“赛道条件”的选项，可选择一天中不同的时间。

在《GT赛车5》一年后发售的《极限竞速4》被不少媒体称赞为本世代主机的最强驾驶模拟游戏，其业界评价超过了《GT赛车5》，Metacritic统计的平均分高达91分，而《GT赛车5》仅84分。本作在美国和英国发售首周也顺利登上了销量榜首。游戏发售4个月后，累计销量已经达到200万套。

后记：Turn 10推动微软游戏工作室革命

Greenawalt 表示《极限竞速》这样的驾驶模拟游戏只有作为微软的第一方工作室才有可能做到，不仅是在技术层面，也有赖于微软强大的商业伙伴网络。比如车损系统，并不是每家游戏公司都能说服车厂让他们的汽车以损坏的形态出现，Greenawalt 说："我们做车损已经有 10 年了，而过去业界有种说法是驾驶模拟游戏是不可能有车损的，这就需要有强大的商业伙伴关系。"

微软游戏工作室的大部分游戏是收购其他开发商而获得的，比如 Rare、Lionhead、Bungie 等，Turn 10 这种完全由内部成长起来的王牌团队少之又少。事实证明，内部培养比外部收购更适合微软。过去微软收购的 Ensemble 工作室、FASA 工作室等都因为与微软企业文化的冲突而最终被解散。Rare 被收购之后失去了当年的创造力，而 Bungie 也最终与微软分道扬镳。而 Turn 10 这种成长于内部的工作室是在微软的企业文化中孕育而成，不存在因企业文化冲突而变质的问题。因为 Turn 10 的成功，自主建立工作室成为今后微软游戏工作室的新方向，343 Industries 就是因此而诞生。与 343 一样，Turn 10 在成长的过程中吸收了来自众多知名公司的精英，包括任天堂、暴雪等等。在 Turn 10 成立十年之际，它已俨然成为业界最强的赛车游戏工作室，它开发的 4 款《极限竞速》业界评分都在 90 分以上，成为有史以来综合得分最高的赛车游戏系列。按照 Turn 10 两年一款新作的传统，《极限竞速 5》应该会在 2013 年第四季度发售。而作为微软最重要的第一方开发团队之一，Turn 10 应该也已经开始进行"X720"的技术研究，当它的次世代《极限竞速》公布之时，将会是驾驶模拟游戏又一轮进化的开始。



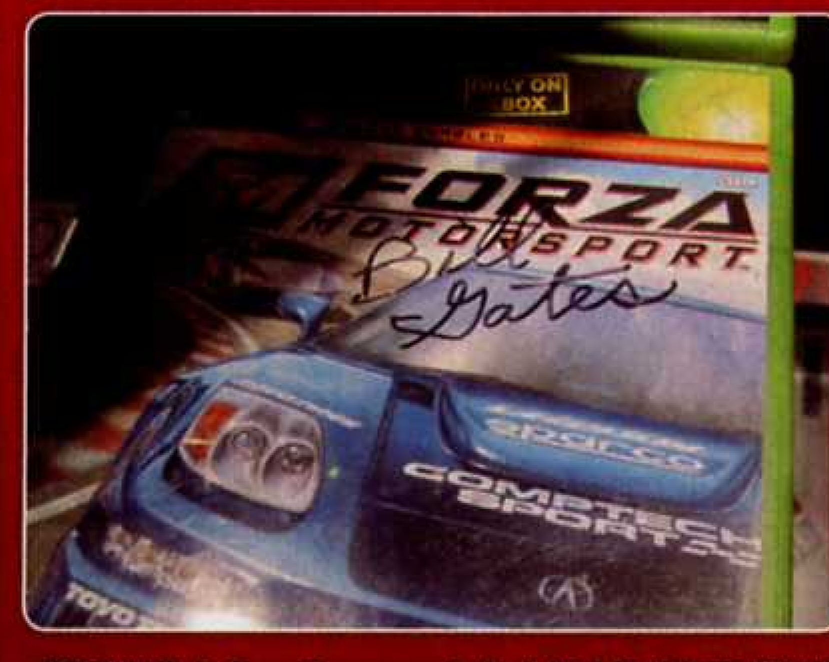
Turn 10新工作室游览



■这里就是位于西雅图雷蒙德的 Turn 10 工作室新办公楼，外表看起来和微软的其他工作室没有什么区别。Turn 10 是在 2011 年 4 月份才搬进来的。

◀来自英国著名电视节目 Top Gear 的纪念品。Turn 10 多数开发人员都是 Top Gear 的粉丝，所以才找到该节目剧组与他们合作，并邀请主持人 Jeremy Clarkson 配音。图中右边的保龄球上是《极限竞速 3》首发活动时 Turn 10 员工们的签名。

▶这是摆在纪念品橱柜里的《极限竞速》一代比尔·盖茨亲笔签名游戏，盖茨本人也是赛车游戏迷，曾多次在公开场合大秀他的游戏车技。

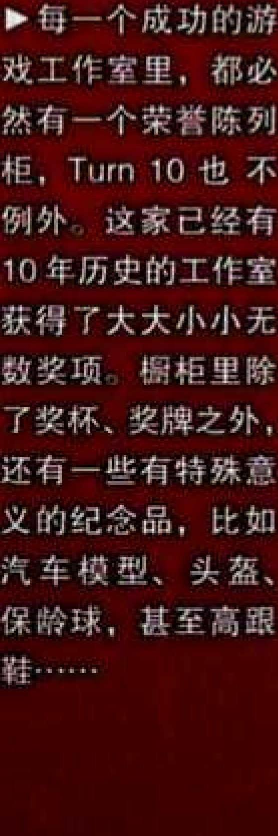




◀游戏制作人 Dan Greenawalt 向人们介绍他们获得的辉煌成绩：《极限竞速 3》是本代主机上评分最高的赛车游戏！而评分第二的游戏是《极限竞速 2》。

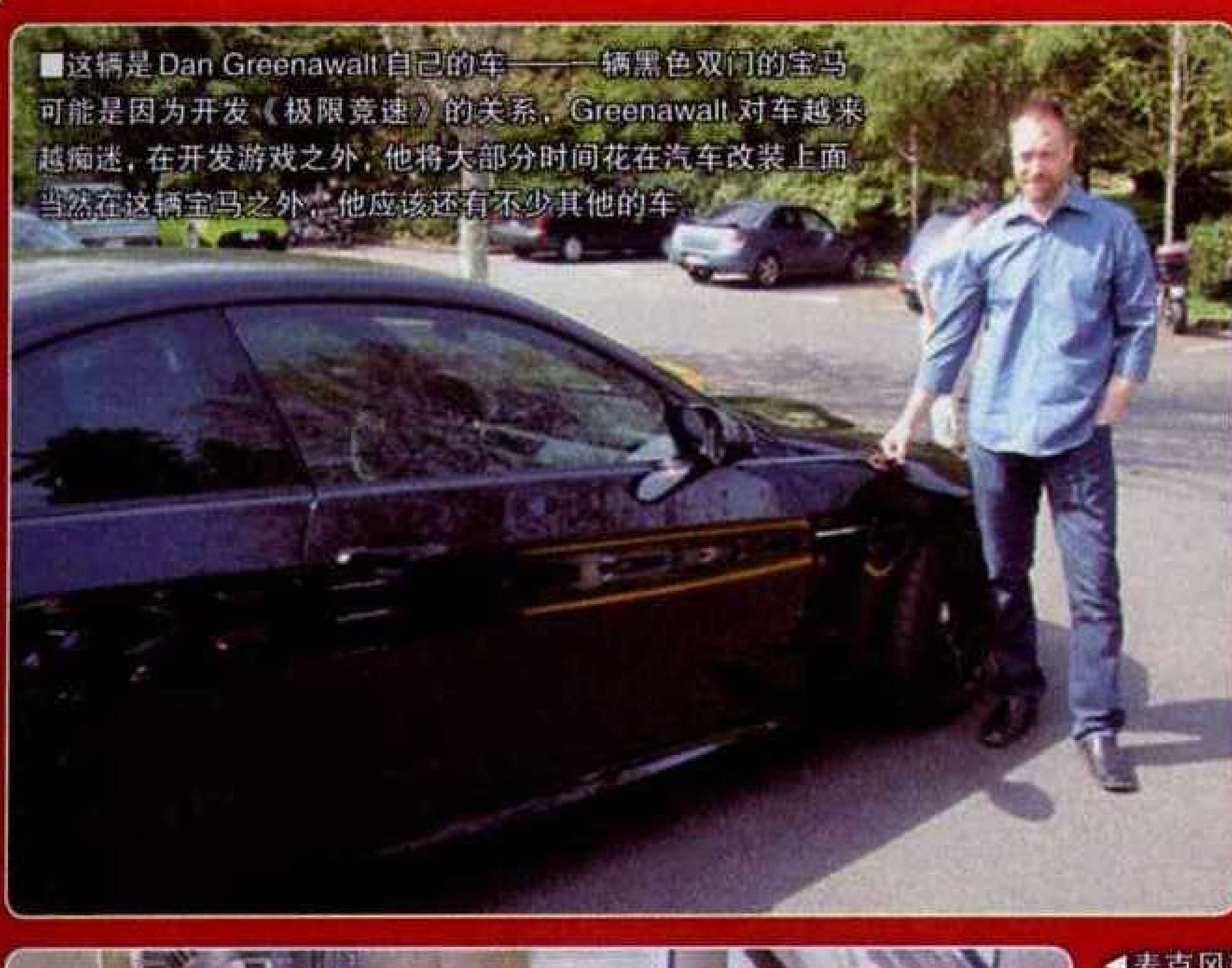
◀穿过走廊就会看到 Turn 10 的标志，然后你就会意识到自己已经来到了一个游戏开发商的工作室，前面等待你的将会是汽车的世界。

■Turn 10 工作室内部，采用了开放式的结构。与很多游戏工作室一样，天花板没有围合起来，通风管道都暴露在外。每个员工的办公空间还是相当宽敞的。



▶每一个成功的游戏工作室里，都必然有一个荣誉陈列柜，Turn 10 也不例外。这家已经有 10 年历史的工作室获得了大大小小无数奖项。橱柜里除了奖杯、奖牌之外，还有一些有特殊意义的纪念品，比如汽车模型、头盔、保龄球，甚至高跟鞋……




■这辆是Dan Greenawalt自己的车——一辆黑色双门的宝马。可能是因为开发《极限竞速》的关系，Greenawalt对车越来越痴迷，在开发游戏之外，他将大部分时间花在汽车改装上面。当然在这辆宝马之外，他应该还有不少其他的车。


■Turn 10的墙壁上贴满了照片与设定图，主要是各地赛道的照片，用于讨论游戏中的赛道设计。每一条真实存在的赛道都是开发人员实地考察制作的。有时候要沿着赛道步行走十几公里。


◄麦克风就在引擎旁边，真实记录了引擎的声音。Turn 10将他们能搞到的所有车进行了声音录制，还在论坛上发布求助帖，希望网友们拿自己的车参与声音录制。


▲在Turn 10工作室里当然也有许多驾驶座式操作装置，他们会经常请一些核心玩家来体验，观察他们的游玩操作方式，通过他们的意见对游戏进行改良。

▲在Turn 10工作室里有一部自助啤酒机，可以在这里任意取啤酒喝。上班时间也能喝酒？也许只有让员工开心，才能做出让玩家开心的游戏吧！


▲这里是音效室，你所听到的所有音效和音乐都是在这里进行测试与混合。为了录制撞车的声音，他们真的买了一些车撞成废铁。


►《极限竞速4》的设计总监Bill Giese正在演示该作的Kinect体感操作方式。



▲Turn 10工作室旁边的车库，游戏中赛车的声音录制就是在这里进行的。通过轮胎下面的滚轮，可以模拟任何时速与发动机转速情况，录制各种声音。在这个车库里总共录制了1000多辆汽车的声音。图中正在录制的是一辆斯巴鲁WRX STI放开手刹后的加速声。实际声响非常巨大，在旁边参观必须戴耳塞，而且还要签署一份若听力受损后果自负的免责声明。


■Turn 10内部最高级的试玩设备，经常被设置于E3展的试玩台。3个大屏幕模拟出汽车的全景视野，并搭载5.1环绕立体声。


■这里是Turn 10的会议室，所有的重大决策都是在这里进行的，包括收录哪些汽车，将推出哪些DLC，以及今后的续作等等。

巫师2 王国刺客 加强版	WB Games	角色扮演
X360 The Witcher2 : Assassins of Kings Enhanced Edition		繁体中文版
预定2012年4月17日	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION

2007 年，我们头一次认识了狩魔猎人杰洛特（Witcher Geralt)，他有着一头似乎早衰的银发，脸上带着醒目的刀疤，一双眼睛里长着的却是蜥蜴般的瞳孔。没人想会想到，这个受过魔法、药物还有手术改造，只以砍杀魔物收取报酬为生的男人，会带给我们一场极其精彩的冒险故事。遗憾的是，因为当时 CD Projekt RED STUDIO 的技术力和经济实力都非常有限，游戏仅仅登陆了 PC 平台，家用机玩家尚无缘一见这款当年佳作的真面目。时隔四年，《巫师 2 王国刺客》（The Witcher2：Assassins of Kings）震撼登场，用主流化的动作系统设计、艳丽的画面和仍然曲折动人的剧情再一次证明了制作组的实力。而这一次，有了充足的资金，他们决定挑战玩家眼光更为挑剔而苛刻的家用机平台，在 2011 年 E3 上公布移植计划后，时间不知不觉已经过去半年多了，本作已经被证实是系列传统的“加强版”（Enhanced Edition），并非只是单纯的移植，还会增添新的内容。接下来，让我们仔细地认识下这款来自于 PC 平台的顶级佳作。

前情

一场夜雨中，狩魔猎人杰洛特裸着上身，捂住腹部骇人的伤口，凭着本能逃向某个地方，他身后似乎有人追踪，却没有显出任何影迹。这就是《巫师》（The Witcher）的开头，最后，杰洛特被其他狩魔猎人发现，捡回了一条命，但是他过往的记忆，也随之消失了。恢复速度惊人的杰洛特很快便再次开展了他的狩魔猎人生涯，这一次，他遇到的事情和以前并没有什么不同。到处都有魔物肆虐，许多人想要用钱买他的剑，来消灭魔物，却有更多的人在事成后不打算付钱，他卷进了某个黑帮的阴谋当中，却没想到这个事件的最终结果是让他拯救了泰姆瑞尔（Temeria）的国王福尔斯泰（King Foltest）的性命，但也发现刺杀这位国王的刺客竟然是一个狩魔猎人。这打破了狩魔猎人保持中立，不涉入政治的准则，到底为什么狩魔猎人会成为了刺客？这是本作当中的一大悬念。

配角

如果这个故事只有杰洛特，那恐怕就只能变成《战神》般的孤胆英雄故事。每一个优秀而曲折的故事都需要众多的配角支撑，在本作当中，玩家们也能遇到众多各有特点的配角，他们或高尚，或阴险，或丑陋，或美丽，唯一不变的，是存在于他们和杰洛特之间的独特联系和不断发生的戏剧冲突。下面，让我们来看看这些配角们的介绍。



卓尔坦 Zoltan

系列首作中便已登场的卓尔坦是杰洛特为数不多的朋友之一，两人相识多年，互相之间有过男人之间该有的所有交情，包括救过彼此的命，酒馆中一起斗殴，赌牌输光口袋中最后一枚钱币，还有拼酒直到一醉方休。在本作当中，卓尔坦似乎因为和非人类种族游击队“松鼠党”（scoia'tael）有某种联系而面临被绞首的危险，杰洛特救下了卓尔坦，但是两人之间的友谊，将会再一次遭受考验。

丹特里恩 Dandelion

作为杰洛特另外一位密友，吟游诗人丹特里恩就是个麻烦的集合体，他拥有一把好嗓子，弹得一手好竖琴，这手艺让他能够在各个城镇的酒馆当中混口饭吃，但这个浪荡子却用这个路数来勾引无知少女和豪门贵妇。他经常得逞，而且更经常地手脚不干净，偷走别人家的贵重之物。杰洛特不止一次为他解决过麻烦，然后无奈地看着丹特里恩再去惹下一个更大的麻烦。

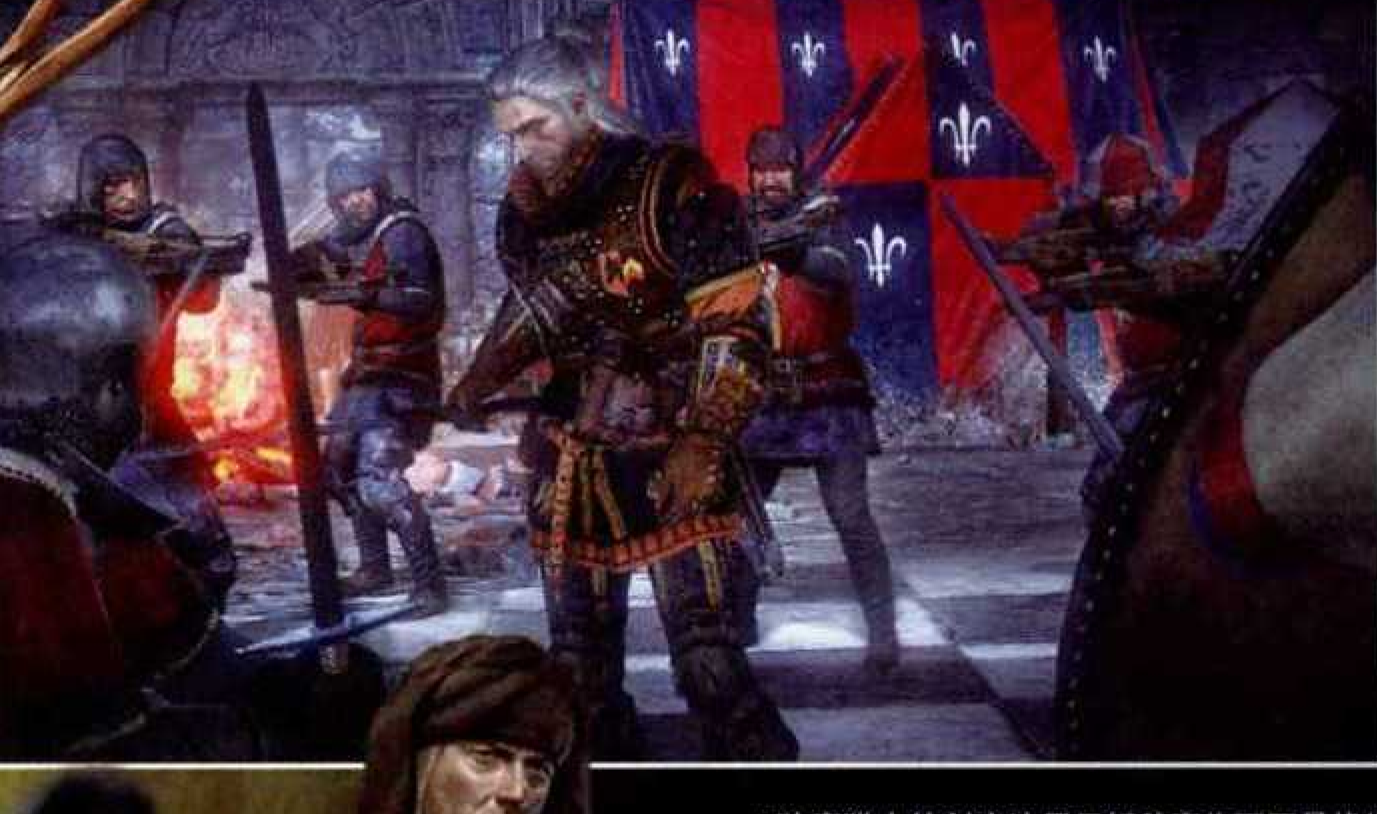
英雄



▲福尔斯泰是位有能力君王，但也有荒唐的一面，例如娶了自己的妹妹为王后，近亲乱伦。

因为身体改造时发生了某些意外，杰洛特尽管年纪不大，却已经是一头白发，所以其他狩魔猎人便以“白狼”称呼他。而对于那些首次见面的人，他自称为来自于利维亚的杰洛特（Geralt of Rivia）。杰洛特以狩魔猎人的身份行走于许多国家之间，随身带着的只有两把剑，银剑砍杀惧怕这种贵金属的魔物，钢剑则砍杀那些敢于向狩魔猎人出手的匪盗和无赖。除此之外，杰洛特能够依靠的，只有他那属于狩魔猎人的独特炼金知识和名为“法印”（Sign）的独特法术。

在本作当中，杰洛特因为救了福尔斯泰国王的性命，成为朝中的红人，福尔斯泰把他当成了护身保镖。某种程度上，杰洛特身不由己地被卷入到了各个王国之间的政治漩涡里头，他跟随着福尔斯泰国王上了战场，参与到了国与国之间最大的冲突：战争当中。很快，杰洛特就会发现，那并非是一个明智的决定。



▲狩魔猎人的剑应该用于斩杀魔物而不是战场杀敌，杰洛特却身不由己，披挂上阵。

特莉丝 Triss

朋友、战友、政治盟友、情人，特莉丝在杰洛特的生命当中担当了太多的角色，但两人却仍然无法对彼此间的关系下一个定论。作为和卓尔坦还有丹特里恩一样是系列首作中便登场的角色，特莉丝的人物造型经历了比较大的变化，曾经的交际花装扮被更为随意的冒险者装扮所取代，这位女术士的心态也发生了变化，不再像过往般地从容，而是显得忧心忡忡，似乎心里正藏着某个秘密。

依欧菲斯 Iorveth

作为臭名昭彰的非人类种族游击队松鼠党的领袖，依欧菲斯在北方王国中被认为是个极其危险的人物，而对于许多精灵和矮人来说，他就说传说中的英雄。随着松鼠党因为一次战役而被击溃，依欧菲斯似乎也随之销声匿迹。但实际上这位精灵并没有放弃抵抗，他潜藏起来，偷偷集结新的战斗力，试图重新组建出一支新的游击队。一天，神秘的国王杀手来到了他的洞穴当中，这位精灵似乎看到了一丝战胜人类王国的希望。

国王杀手 Kingslayer

仅仅在直视那双眼睛的瞬间，人们便可以察觉到国王杀手同样是一位狩魔猎人，他的身体比起杰洛特更为健壮，一双满是肌肉的手臂证明了他拥有的惊人的力量，而狩魔猎人的改造则让他拥有了非同凡响的敏捷身手和过人的平衡能力。他是一位完美的刺客，普通人类组成的保卫圈根本无法阻拦这么一位强大的敌手。他已经手刃了起码一位国王，而他的下一个目标，就是福尔斯泰国王！

弗农 罗契 Vernon Roche

在成为福尔斯泰国王手下的特务头子之前，罗契曾经是军中的特种兵，他的战绩极其辉煌，数次将敌人的军官吊死在树上，而且曾经身中十一箭而不死，还亲手拔出弓箭继续作战。在得到提拔后，罗契的能力得到了进一步的发挥，他作为国王的左右手，执行了无数冷酷无情的杀戮任务，累积了多年的敌国间谍行动经验。他变得更专注也更致命，而对于那些会威胁到福尔斯泰生命的人，他绝不会留情。

文 金馆长
美编 心の永恒

LOLLIPOP CHAINSAW

清凉美少女与僵尸是《链锯甜心》的两大主角，如此反差的游戏设计从一开始就牢牢吸引了玩家的眼球。当然，如果你以为本作仅仅是一款"性感清凉养眼"游戏的话，那你可就错了，本作的制作人须田刚一制作的游戏风格虽然诡异，但是他对于游戏品质的精益求精也是有目共睹的。本作在动作设计和关卡设计方面都有自己的过人之处，看完介绍之后，或许你也会被朱丽叶迷住呢。

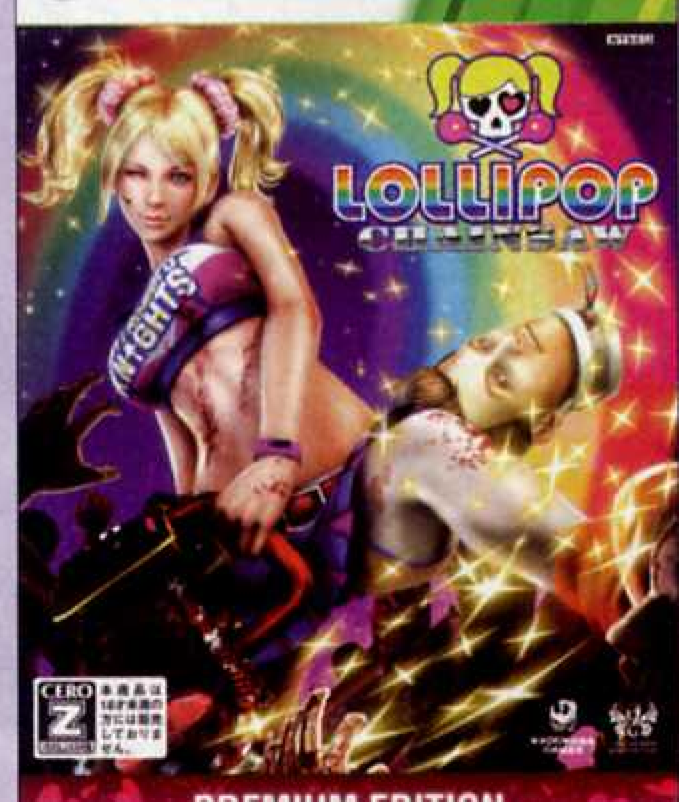
链锯甜心	角川Games	动作
X360 LOLLIPOP CHAINSAW		日版
预定2012年5月	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

17禁？18禁？

不同版本不同分级好像已经成为须田刚一游戏的标准配置了。本作有两个分级，普通版和进化版，售价虽然一样，但是普通版的分级是D级（17禁），而进化版的分级则是标准的Z级（18禁）。

两个版本的不同点之一在于进化版中包含了本作海外版的隐藏服装"性感骑手"。

不同点之二，也是最大的不同点，就是两个版本的暴力程度不同，也正是因为这一点，两个版本的分级才有不同。普通版中的暴力表现模式被称为"闪闪亮模式"，在这个模式中砍翻僵尸并不会爆出满屏的番茄酱，而是溅出绚烂的……彩虹！当然还有一些棒棒糖……这个模式爽快度十足，而暴力的感觉降到了最低。不过在进化版中，我们可以选择另外一个模式，该模式中爆出的可都是货真价实的鲜血。当然，两个版本在其他方面没有不同，包括售价。





▲▶以上两张图可以让玩家充分理解两个版本的不同。

武器变化

随着朱丽叶使用的电锯的机能不断扩张，电锯可以变成两个形态：强调大范围攻击的突袭形态和强调远距离攻击的爆击形态。

突袭形态

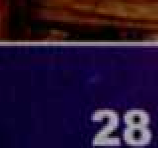
该形态的电锯可以帮助玩家在地面上高速突进，途中的敌人都会被吹飞，攻击范围也有很大提升，可以瞬间清理大量僵尸。



爆击形态

把电锯改造成转轮榴弹炮的形态，可以打击远处的敌人，要注意该武器是榴弹炮，所以攻击范围和攻击力都不可小觑。还能用来破坏障碍物。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组件



动作演出

如果这款游戏就是单调地斩杀僵尸，那么未免太过无聊，所以制作人精心设计了一些特殊场景供玩家放松，就当是本作的小游戏吧。



僵尸棒球




▲我们扮演的是投手的角色，利用你的撞击电锯狠狠地投出必杀球干掉敌人吧。



生日大炸弹

▲朱丽叶背后那一大坨绿色的玩意不是松糕，而是一大堆炸弹。看着堆积成山的炸弹，相信僵尸们也会目瞪口呆吧（如果他们还有目的话）。



僵尸篮球

▲抱起僵尸狠狠地扣在篮筐上，相当暴力的一个模式。



拖拉机

▶驾驶拖拉机碾过僵尸群，可以想见这个模式将会带来满屏幕的番茄酱。不过学校内部哪来的这一大片农田和拖拉机呢？

跳箱

▲最能展现女子高中生魅力的运动项目之一……跳过这个五彩斑斓的跳箱的意义好像不只是展现朱丽叶高超的运动能力，还能对僵尸的行动造成一定影响。



臂部攻

飞燕疾风脚！



变成星星桑吧！

钻头攻击！

体术攻击

显然，朱丽叶打僵尸的手段不能只是挥舞电锯，那样也太不符合她拉拉队长的身份了（什么逻辑），因此，本作中朱丽叶还会使用一些拳脚功夫，不过为了符合她拉拉队长的身份，这些功夫用到的身体部位可不仅仅是拳脚哦。

这些体术攻击除了好看之外，实用性也十分高，被体术击中的敌人会进入头上冒金星的眩晕状态，这时候用电锯攻击这些眩晕的敌人可以将其一击必杀，相信在对付强敌的时候，先用体术将其打晕再秒杀之是非常实用的战术。

除了上面介绍的一些体术，本作还有一些大范围的攻击性体术，而且这些体术的表现据说"满足了部分玩家的恶趣味"。怎么说呢，不愧是须田刚一的游戏啊。

敌人们

本作的一个重大谜团就是为什么在平静的校园内突然出现僵尸，目前看来，这并不是天灾，而很有可能是一场人祸。



▲这位很有事件主谋范儿的神秘人叫斯温。

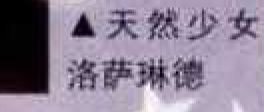
▲狙击御姐科迪莉亚



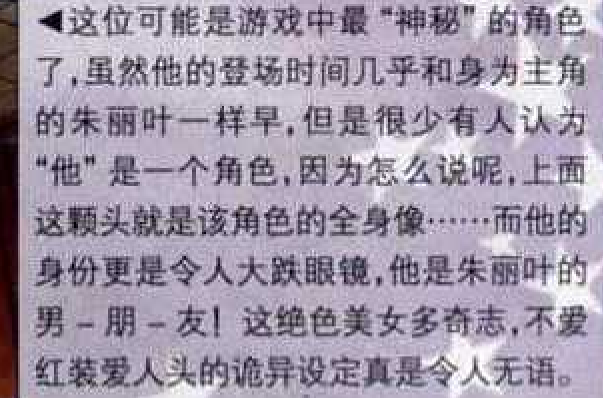
▲第一关的BOSS，不过即使他没变成僵尸，这副尊容也足以让警察叔叔带他去问话了。

▼朱丽叶的老不正经师傅乔治·莫里科夫





▲天然少女洛萨琳德



◀这位可能是游戏中最"神秘"的角色了，虽然他的登场时间几乎和身为主角的朱丽叶一样早，但是很少有人认为"他"是一个角色，因为怎么说呢，上面这颗头就是该角色的全身像……而他的身份更是令人大跌眼镜，他是朱丽叶的男－朋－友！这绝色美女多奇志，不爱红装爱人头的诡异设定真是令人无语。



将《孤岛惊魂3》暂停，除了常见的游戏菜单选项外，你还会看到一个斑点状蝴蝶翅膀的影子，整个屏幕上点缀着斑斑点点的墨迹，而在黑暗的斑点之间，青翠的绿叶若隐若现。这种暂停画面暗示着本作的主题，它探讨的是丧失理智的人们，以及对种种谜团的探索。

FARCRY3 重返热带岛屿 在原始杀戮中生存！

文 清国清城 美编 anubis

成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织

[探索神秘岛屿]



■前作提供了许多雇佣兵可以选用，而本作的主角只是一个普通人，面对一个原始暴力的世界，他该如何生存?

这款由育碧蒙特利尔工作室开发的游戏再次为玩家带来了系列所熟知的开放式战斗系统，玩家可以提前计划好几公里以外将要发生的战斗。谨慎的思考与缜密的战术计划是游戏的关键。没什么耐性的玩家可以一路直冲，碰到敌人后就大开杀戒；稍有理智的玩家会先干掉狙击手，或者在敌人的吉普车上安装 C4 炸弹，然后让车冲向敌人的营地。而在提供游戏自由感的同时，本作也贯穿了一条引人入胜的剧情主线。游戏以某个热带群岛为舞台，讲述某个男子如何陷入疯狂的暴力，如何与一群亡命之徒战斗。

育碧目前公开的某个任务中，玩家要通过小岛的地下洞穴向前推进。游戏主角 Jason Brody 身受重伤，需要找医生治疗。从洞穴走上一个斜坡，眼前的景色豁然开朗，宛如明信片的海岛风光令人心旷神怡。而在下方是波光粼粼的海湾。Brody 朝某个山崖上定睛一看，发现了一座漆成亮白色的木屋，从油漆的新旧程度来看，应该是一座还有人在住的房子，就像度假胜地里的豪宅一样。

原来这幢木屋子是刚刚上的漆，而给他上漆的男子就在花房里，身上还沾满油漆的斑点。看起来他并不是我们常见的那种医生，不过不管怎样，他给我们的主角打了一针，虽然他的动作颤颤巍巍，看起来有点神志不清。他是 Earnhardt 医生，也是《孤岛惊魂 3》众多的疯子型角色之一。


■本作的高自由度也表现在成长系统方面，你可以自由发展 Brody 的各种能力。

□Vaas 的暴力与 Earnhardt 医生的战战兢兢形成鲜明的对比。

[主视点动作冒险]

Earnhardt 医生的针不是白打的，他要求 Brody 帮他从附近的洞穴里采点蘑菇作为回报。这就像某个平台动作游戏或者 RPG 里面的情节，和平常的 FPS 很不一样。实际上，与前两作相比，本作确实有许多不同之处。首先，在本作的很多任务中并不需要射击。初期任务更多的是平台动作与探索，射击要到后期部分才有。在山洞和丛林里的奔跑和跳跃让人觉得这简直是一款主视点版《古墓丽影》或《未知海域》。Earnhardt 医生所说的洞穴要从山崖下，潜入水底之后才能通过隧道进入。在潜水的过程中，周围洞穴会出现崩塌的情况，增加了危险与紧张感。当 Brody 进入洞穴深处之后，周围的处境开始变得更加危险莫测。

这时候，Brody 被注射的药品开始发挥作用了。画面的色彩先是变浓，然后完全变色。眼前的事物开始变得有些飘忽不定，原本触手可及的物体突然在视野中隐去。Brody 看着自己的手，在空中晃动时明显留下了残影。更糟糕的时，周围的洞穴似乎正在自动变形，当他试着往上爬，洞顶却变成了洞底，植物不知从哪里冒了出来，在一阵烟雾之中，就从地面破土而出。当他最终找到蘑菇，逃出了山洞，天已经黑了下来。

《孤岛惊魂 3》的大多数时候不是这种诡异的进行方式，不过这一幕清楚说明了本作中 Brody 神志不清的精神状态。Earnhardt 医生是个疯子，岛上的敌人也大多数有些精神异常。Brody 本来只是一个普通人，和朋友们以及女朋友一起来这个岛上度假，现在却陷入一桩诡异的事件之中。

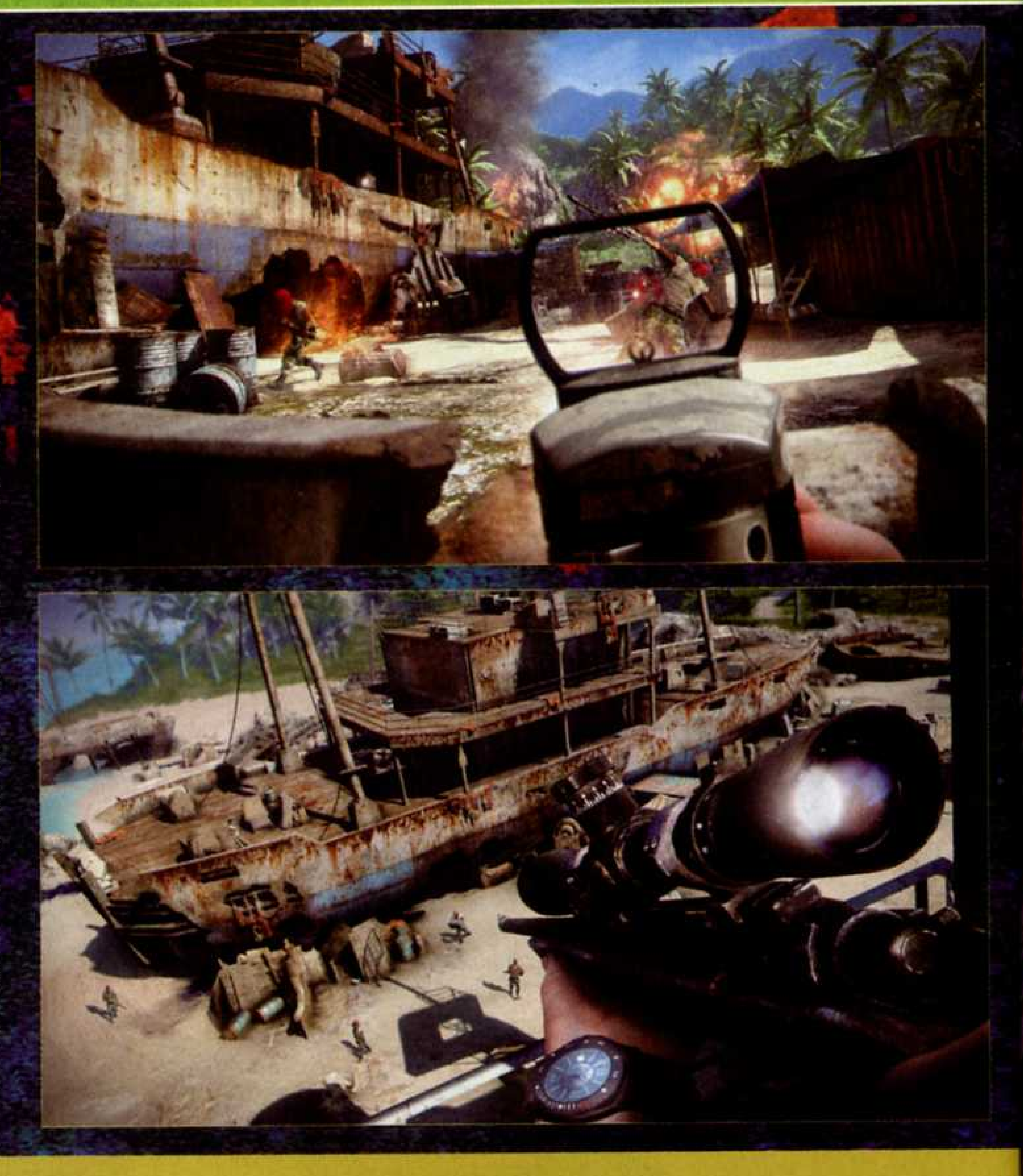

■除了普通敌人外，玩家还要对付凶猛而动作敏捷的各种动物。本作在与动物战斗方面将采用何种系统目前尚未明确，不过可以肯定主要是靠 Brody 不断增强的野性能力。

[疯狂的角色魅力]

本作制作人 Dan Hay 说："我们希望《孤岛惊魂 3》更有精神感染力，在早期的策划会议中，'理智'这个词不断地被提出来。我们想要做出更原始的情感体验。"

本作的重要反派角色 Vaas 就是在这样的设计原则中诞生，他成为本作的招牌角色，在游戏的海报中出现。留着莫西干头、眼神邪恶的 Vaas 很容易给人留下深刻印象，用开发团队的话说，他是一个"反社会分子"，也可以说是一个神经病。在岛上，你经常可以感觉到他的存在，Earnhardt 医生经常念叨他，如果你偷听敌人士兵的谈话，会感觉到他们对他的敬重与畏惧。为 Vaas 做动作捕捉的演员 Michael Mando 说："Vaas 是一个性格干烈暴躁的人，和他对着干又十分有趣。"原本 Vaas 只不过被设定为一个普通的传统反派角色，性感沉稳、喜怒不形于色。Mando 不喜欢这种设定，于是在进行试演时，为他赋予了完全相反的性格，他以为自己的表演不会被通过。没想到三个星期后，经纪人告诉他育碧非常喜欢他的表演，希望根据他的表演改变 Vaas 的性格特色。Mando 说："我个人认为 Vaas 不是反社会分子或者恶棍，当你深入了解之后，会发现他经历了惊人的苦难，一切都是其造成的后果。"

"《孤岛惊魂 3》的真正乐趣在于缜密策划的完美袭击。"



[360 度游戏设计]

目前还无法确定 Brody 的女友与好友们是否被 Vaas 所抓，不过他肯定会成为安全救回朋友们的重要障碍。在下一个 DEMO 里，Brody 的任务是阻断 Vaas 的通信，将搁浅在岸边的美杜莎号货船上的无线电信号塔破坏掉。这个任务展示的是本作的射击系统。

Brody 是从海中潜上岸，然后靠近沙滩边的一个敌人，从他背后的口袋里掏出一把刀，将其刺死。然后迅速干掉另一个敌人，最后当成飞刀贯穿第三个敌人的头颅。然后他拿出望远镜，观察美杜莎号附近的情况。

育碧蒙特利尔在本作中尝试了所谓的“360 度游戏设计”，每一个游戏片段都可以用多种方式完成。比如在这个片段里，沙滩上有足够多的掩体，完全可以让你和敌人激烈枪战一番，而喜欢秘密行动的玩家也有足够多的藏身之所。根据玩家的战术策划，同样的任务可以有截然不同的游戏感受。比如有个游戏测试员在这个任务中找到了一架滑翔机，他从高处直接滑翔进入到无线电信号塔，完全避免了与敌人的战斗。而如果你与敌人正面冲突，会发现杀完眼前的敌人后，还有援兵乘坐气垫船抵达。

[凶险的海岛世界]

育碧还演示了发生在游戏后期的任务，Brody 潜入到海上的一艘船里寻找他的朋友。这里的环境比较狭窄，没有多少分支路线可以选择。这里演示了狭窄环境下的激烈战斗。Brody 将舱门打开后，触发了机关，将船炸出了一个口子，海水大量涌入。然后 Brody 要抓紧时间逃出正在沉没的船，这种预设事件与当前流行的《COD》之类游戏相似，也让人想到《未知海域 3》的某个关卡。

开放式的游戏设计与精彩刺激的预设事件相结合，为玩家带来了一款节奏更为张弛有度的《孤岛惊魂》。前作的野心很大，但是因为任务设计得过于费时，很容易让人觉得疲惫无聊。此外本作回归一代的丛林场景也更令人有视觉上的享受。制作人 Dan Hay 说：“我们并不是一开始就选定岛屿背景，我们只想要一个无法无天的边远地区，场景要美丽。结果随着讨论的深入，那种与世隔绝的海岛舞台就自然而然地成型了。”





本作开放世界设计师 Jamie Keen 说：“我们希望游戏看起来与印度洋上的某个地区一致，但是也没有太多限制。关键是这是一个疯狂的岛屿，空气中弥漫着原始暴力的味道。”在这个岛屿上你看到的不止是各色植物和美丽的海景，还有各种原生态的动物。比如在前往洞穴的途中就能看到巨大的蜥蜴在附近吃草。游戏设计师 Andrea Zanni 说：“岛上的生态也是我们专注的一个方面，我们希望为小岛赋予勃勃生机。不管是飞禽走兽还是海中生物，它们都可能成为你的威胁。你也可以到丛林里狩猎，Brody 就是这样在岛上生存与成长的。如果进入丛林深处，可能会遇上相当凶险的生物……”不仅如此，有不少任务是在海中进行的。比如在船爆炸后，海面上的血泊之中漂浮着大量尸体，血腥味引来了多只鲨鱼……

[寻找黑历史]

本作所在的岛屿有着黑暗的历史，不过育碧并未透露详情。通过许多洞穴里的人工痕迹，以及神秘的废墟，还有被遗弃的人类栖息地，玩家将会逐渐了解小岛的过去。目前育碧正不断往这座小岛里添加各种离奇的线索，他们将会激起玩家探索的兴趣。就像美剧《迷失》里的诡异岛屿一样，在一个看起来与世隔绝的地方，出现不合常理的东西，总是会令人有探寻究竟的欲望。不管玩家将会在这座岛上发现什么，可以肯定的是，你的发现不会让你开心，而是会逐渐揭露一个黑暗的事实。《孤岛惊魂 3》讲述的不再是军火交易和内战等烂俗题材，它讲述的是疯狂与生存的故事。



卷首特集 特别策划 动作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织

文 纱迦&光之虹&樱吹雪 美编 一刀



文 樱吹雪 美编 一刀



成就犯们喜闻乐见的田小班又回来了！本作是根据《BEN 10》改编的赛车类游戏，本作在各个方面都和各位玩家所熟悉的《马里奥赛车》十分相似，可以说上手十分容易。在成就方面，有些成就需要玩家们的运气稍微好一些才能解开，全部成就获得的时间大概在15个小时左右，在此推荐给各位成就犯们。

成就数量	1000点/50个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	15小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

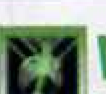
在X360上玩“马里奥赛车”吧

全成就指南

Beginner's Luck Complete 10点

成就说明 完成单人比赛模式第一关，排在前三名就可以解开该成就。

Volcano Void Complete 10点



成就说明 完成单人比赛模式第五关，排在前三名就可以解开该成就。

Freezeway Jungle Complete 10点

成就说明 完成单人比赛模式第二关，排在前三名就可以解开该成就。

Ice Water Expanse Complete 10点

成就说明 完成单人比赛模式第六关，排在前三名就可以解开该成就。

Wet Wasteland Complete 10点

成就说明 完成单人比赛模式第三关，排在前三名就可以解开该成就。

Infinity Circuit Complete 15点

成就说明 完成单人比赛模式第七关，排在前三名就可以解开该成就。

Null Prime Complete 10点

成就说明 完成单人比赛模式第四关，排在前三名就可以解开该成就。

Primus Dominus Complete 25点



成就说明 完成单人比赛模式第八关，排在前三名就可以解开该成就。

Snow Drifter 10点

成就说明 在主菜单选择Single player，然后进入Time Trials模式。选择好选手和赛车后，选择Freezeway Jungle这个星球中的Frozen Freeway这条赛道，跑完全程超过官方的规定时间后即可解开该成就。

Trash Truckin' 10点

成就说明 在主菜单选择Single player，然后进入Time Trials模式。选择好选手和赛车后，选择Beginner's Luck这个星球中的Toxic Tunnels这条赛道，跑完全程超过官方的规定时间后即可解开该成就。

Driverus Primus 15点

成就说明 在主菜单选择Single player，然后进入Time Trials模式。选择好选手和赛车后，选择Freezeway Jungle这个星球中的Jungle Run这条赛道，跑完全程超过官方的规定时间后即可解开该成就。

Wave Runner 15点

成就说明 在主菜单选择Single player，然后进入Time Trials模式。选择好选手和赛车后，选择Primus Dominus这个星球中的Whirlpool Core这条赛道，跑完全程超过官方的规定时间后即可解开该成就。

Warp Driver 15点

成就说明 在主菜单选择Single player，然后进入Time Trials模式。选择好选手和赛车后，选择Wet Wasteland这个星球中的Dimension Dementia这条赛道，跑完全程超过官方的规定时间后即可解开该成就。

Got Skillz 10点

成就说明 在获得上面5个成就时，5关中任意一关的时间成绩比官方时间成绩快了10秒即可解开该成就。只要玩家们多利用赛道中的捷径，这个成就还是十分容易获得的。

Tag! I'm It! 20点

成就说明 在主菜单选择Single player，选择Showdown模式，然后选择Omni-tag。进入这个模式中后把时间调整为1分钟，选手和车随意，选择Arctic Circle这张地图。进入游戏后，玩家需要抢夺地图上的绿色标记，然后带着标记跑到绿色的光线下进行得分，需要注意的地方是不要被对手使用的道具击中，否则标记会被对手抢走。只要玩家赢得10场比赛即可解开该成就，十分容易。

Tag! We're It! 20点

成就说明 该成就与Tag! I'm It!的成就拿法相同，需要改动的地方就是需要选择团队合作，在设置规则的界面中选择Team Play即可进入团队模式。接下来依旧是获得10场比赛的胜利后即可解开该成就。

Ultimate Alienator 20点

成就说明 在主菜单选择Single player，选择Showdown模式，然后选择Ultimate Alienation。进入这个模式后依旧把时间调整为1分钟，选手和车随意，选择Arctic Circle这张地图。进入游戏后，玩家需要吃地图上的道具盒子，然后用道具来攻击其他对手，击中对方一次得1分，时间结束后得分最高的人胜利。只要玩家赢得10场比赛即可解开该成就，十分容易。

Beat the Clock 10点

成就说明 在主菜单选择Single player，选择Showdown模式，然后选择Ultimate Elimination。进入这个模式后把比赛时间调整为1分钟，选手和车随意。进入比赛后，一开始不要前进，等对手都快走后再慢慢开，但是一定要保持在能看见第7名对手的位置上跟随着他前进。等待时间倒计时还剩10秒时，加速超越第7名等待时间倒计时结束后即可解开该成就，十分容易。

Shattered 10点

成就说明 在比赛中，使用EMP这个道具，破坏掉10个安放在地上的冰地雷即可解开该成就。





Counter Measure 10点

成就说明 在比赛中，对手会向玩家释放道具，玩家需要利用自己的道具与其攻击相互抵消。玩家可以保留一个道具“绿激光”，在身后有“！”出现的时候向后拉LS并按A键，即可把道具向后释放，成功化解对手道具后即可解开该成就。

Nothin' But Skill 10点

成就说明 该成就需要玩家不使用道具和个人能力赢得短距离赛道的比赛。比赛中玩家惟一能使用的就是漂移和漂移蓄力后的按B键的短暂无敌，比赛的场地为一圈在30秒到40的任何赛道，需要玩家们要多多利用赛道中的捷径来赢得比赛，赢得比赛后即可即开该成就。

Nothin' But More Skill 20点

成就说明 和前一个成就的规则相同，不过比赛变为了赢得中距离赛道的比赛。比赛中玩家惟一能使用的就是漂移和漂移蓄力后的按B键的短暂无敌，比赛的场地为一圈在1分钟左右的任何赛道，玩家要多多利用赛道中的捷径来赢得比赛，赢得比赛后即可即开该成就。

Nothin' But Maximum Skill 40点

成就说明 和前两个成就的规则相同，这次赛道变为了远距离赛道。比赛中玩家依旧只能使用漂移和漂移蓄力后的按B键的短暂无敌，比赛的场地为一圈在1分半左右的任何赛道，玩家要多多利用赛道中的捷径来赢得比赛，赢得比赛后即可即开该成就。

Boom! Winning! 30点

成就说明 在单人比赛模式下的任意一场比赛中，击中所有对手一次即可解开该成就。

Omni-Node Master 30点

成就说明 在一场比赛中使用8种不同的道具，累计使用10场后就可以解开该成就。

Missed Me! 20点

成就说明 在单人比赛模式下的任意一场比赛中，没有被任何对手的道具击中过并且排在前三位即可解开该成就，这个需要一定的运气。

Not Even a Scratch 15点

成就说明 游戏中利用漂移可以积攒变身能力，将屏幕下方蓝色槽积攒满格后按B键即可变身。变身的时候玩家是无敌的，不会怕对手任何道具，利用这个能力成功的防御100次敌人的道具即可解开该成就。

Bumper Karts 10点

成就说明 游戏中利用漂移可以积攒变身的能力，将屏幕下方的蓝色槽积攒满格后按B键即可变身。利用变身后的短暂撞击对手并将其撞出旋转状态25次即可解开该成就。

Alien Force 20点

成就说明 同前一个成就一样，只不过这次需要玩家撞击对手累计50次即可解开该成就。

Outta My Way!!!!! 25点

成就说明 同前两个成就一样，只不过这次需要玩家撞击对手累计100次即可解开该成就。

Get My Drift? 5点

成就说明 利用LT键的漂移，成功漂移500米以上即可解开该成就。

Kineceleration 20点

成就说明 利用赛道中的加速器，道具，漂移加速所产生的加速效果，使加速保持8秒以上即可解开成就。

Prime Drifter 20点

成就说明 利用LT的漂移，成功漂移750米以上即可解开该成就。

Big Air 10点

成就说明 在单人模式的第五关的第二条赛道，从大斜坡跳起后即可解开该成就，属于流程成就，不会错过。

Way Bigger Air 15点

成就说明 在单人模式第八关的最后一条赛道，从大斜坡跳起后即可解开该成就，属于流程成就，不会错过。



On the Right Track 40点

成就说明 将单人模式的所有赛道解开，即可获得该成就，属于流程成就，不会错过。

Showdowns Galore 20点

成就说明 解开所有竞技场的成就后，该成就即可解开，属于流程成就，不会错过。

Double Trouble 10点

成就说明 在从游戏中的一些大斜坡跳起时，上下左右任意方向推动RS键就能让赛车在空中做出花样表演，该成就需要玩家做连续2次的花样动作，累计做10次即可解开该成就。

Triple Threat 20点

成就说明 该成就需要玩家做连续3次的花样动作，累计10次即可解开。

Omni-Trickster 60点

成就说明 该成就需要玩家做连续4次的花样动作，累计10次即可解开。

Air Show 20点

成就说明 使用3个进攻型道具在跳跃平台时击中前方敌人即可解开。（注：进攻型道具请看道具指南。）

Leapfrog 10点

成就说明 在平台跳跃时超越过一个对手即可解开该成就，很容易解开的成就，基本上玩几次就会解开。

Absolutely Smashing 10点

成就说明 单人模式下的比赛中，从斜坡跳起后掉落在对手的车上即可解开该成就，在游戏中没有必要刻意追求，玩着玩着就会解开。

Unstoppable! 15点

成就说明 在单人模式下的比赛中取得第一名，但是要求玩家在通过终点线的时候需要旋转着过线。在Wet Wasteland星球中的Piscciss Falls关卡的终点线前有一处跳跃平台，玩家可以利用这个平台在空中连续做花样动作，因为在做花样动作时碰触到地面玩家就会旋转，这样一来获得该成就就十分容易了。

Close Call 10点

成就说明 需要玩家在比赛中获得第一名的同时只超越第二名1秒以内的时间才可以解开该成就，多靠运气跑几次就行了。

Give 'Em the Slip 10点

成就说明 利用漂移超越一个对手即可解开成就。

Codon Infusion 40点

成就说明 八条赛道全部获得冠军即可使用全部人物，同时解开该成就。



Kart Collector 30点

成就说明 获得全部赛车，即可解开该成就。赛车获得方法需要将Time Trials中的其中5条赛道通过，最后一辆赛车则需要玩家输入特定密码，在主界面进入Extras模式，然后进入Prombtional Codes，将里面的4个头像设置为下图即可解开最后一辆赛车，同时解开该成就。



Galactic Racing Champion 50点

成就说明 将比赛的8条赛道全部通过，并且每条赛道都是前3名即可解开该成就。

Ultimate Trophy Room 100点

成就说明 8条赛道全部通过，并每条赛道都是冠军即可解开该成就。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

其他心得

道具指南

无敌	很难获得的道具，一般在玩家第 8 位时才会获得的道具，基本没有大用处。
EMP	以玩家的赛车为中心，释放出很小范围的圆圈状攻击电磁波，可攻击对手，也可以破坏道路上的障碍道具。
粘液	使用后会在道路上出现一滩绿色的粘液，踩上后，赛车会短时间内速度减慢，属于干扰型道具。
假道具	和道具盒子外观一样的假道具盒子，放置后一直处于静止状态，可以用来欺骗对手。
飞碟弹	和道具盒子差不多，只不过外观上看是一个绿色的水果状物体，上方悬浮着一个飞碟，属于障碍道具。
加速器	使用后玩家会向前加速前进，并且赛车的后方会出现一个小的龙卷风，可以用来干扰对手。
蔓藤墙	使用后会在前方的道路上出现绿色的蔓藤墙，可以阻拦对手。
变身	使用后赛车短时间内不受玩家控制，赛车会以高速无敌的状态前进，系统会代替玩家操作。
迷幻光	攻击玩家前方的一名对手，被击中后屏幕会出现强光使其看不清道路，起到干扰作用。
追踪弹	攻击玩家前方的一名对手，该道具会自动追踪对手。
绿激光	笔直的向前方打出的一种攻击型道具，碰到墙壁后会有反弹效果。
冰地雷	使用后会在道路上出现一个冰块结晶一样的地雷，属于干扰型道具。



温馨提示

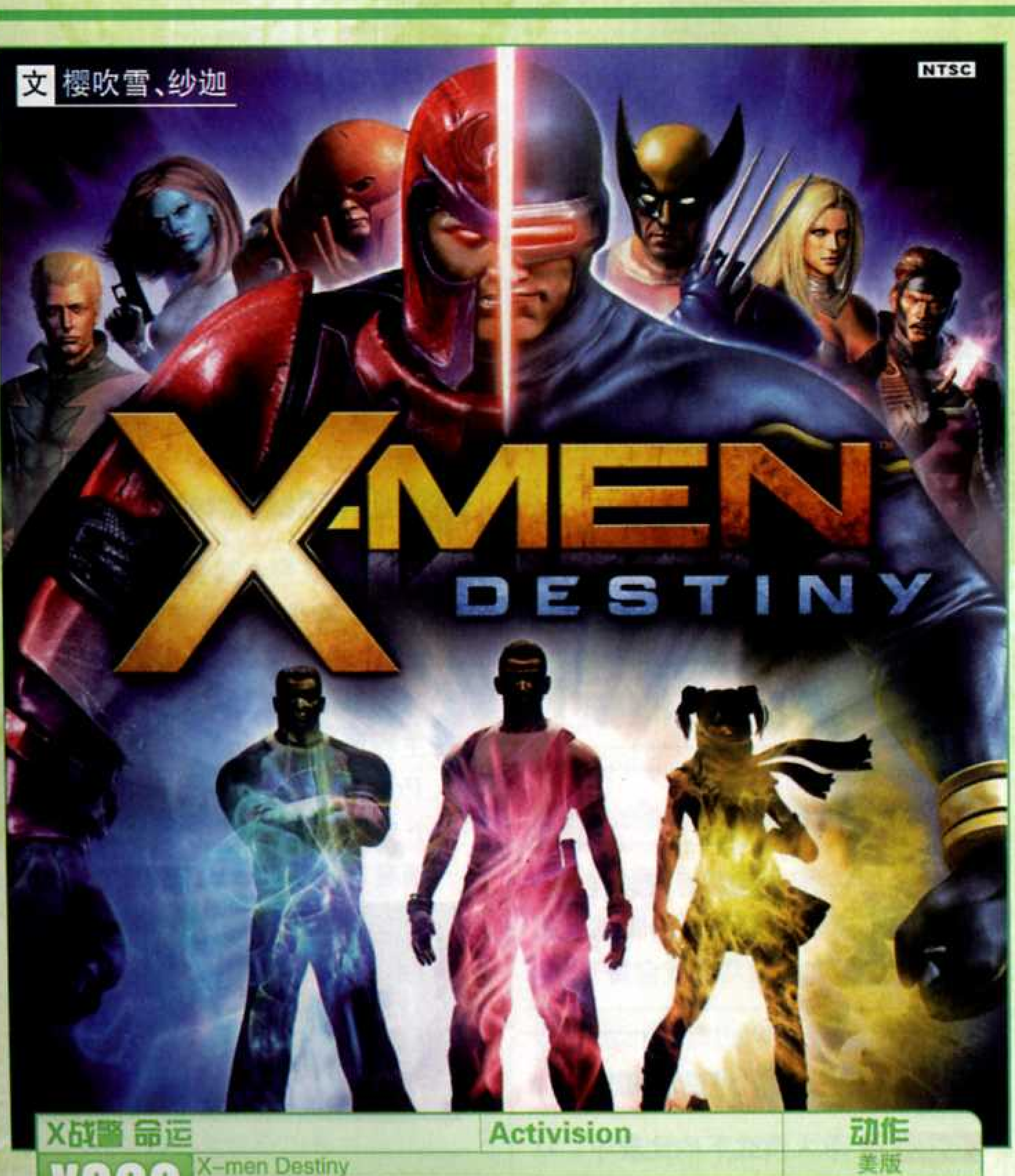
1. 在游戏主菜单中选择 Extras 模式，然后选择 Achievements 就可以看到游戏的成就列表，在这里会将需要累计达成的成就次数告诉玩家，同时也会显示出玩家已经达成的次数，方便玩家用于统计。

2. 在赛道中的斜坡跳起后按 RS 键可以做出各种花式动作，成功落地后可以积攒屏幕下方黄色的槽，等到蓄满了以后就可以释放威力强大的变身攻击，建议玩家多多留意。

3. 场景中有很多近路可走，不过需要玩家触碰机关后机关的大门才会打开。特别值得一提的是，第一次碰了一些机关后，第二次再去触碰会造成近路的大门关闭，所以一定要小心。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

文 樱吹雪、纱迦



X战警 命运	Activision	动作
X360	X-men Destiny	美版
	2011年8月27日发售 / 1人	49.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上

从 2011 年秋天开始，XGD3 这个新格式开始走入玩家的视野。XGD3 格式的游戏采用了最新的加密方式，数据容量也比过去要大一些。目前采用 XGD3 格式的游戏不算很多，但从目前的趋势来看未来这一格式肯定会成为主流。而在目前所有采用 XGD3 格式的游戏中，头号成就神作就是下文要介绍的这款《X 战警 命运》。我们很容易将本作和去年上映的《X 战警 第一课》联系起来，但事实上本作是一款原创游戏，就连主人公都是原创的。游戏的素质还算过得去，成就难度也很低，强烈推荐。

新格式头号成就神作

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	12 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

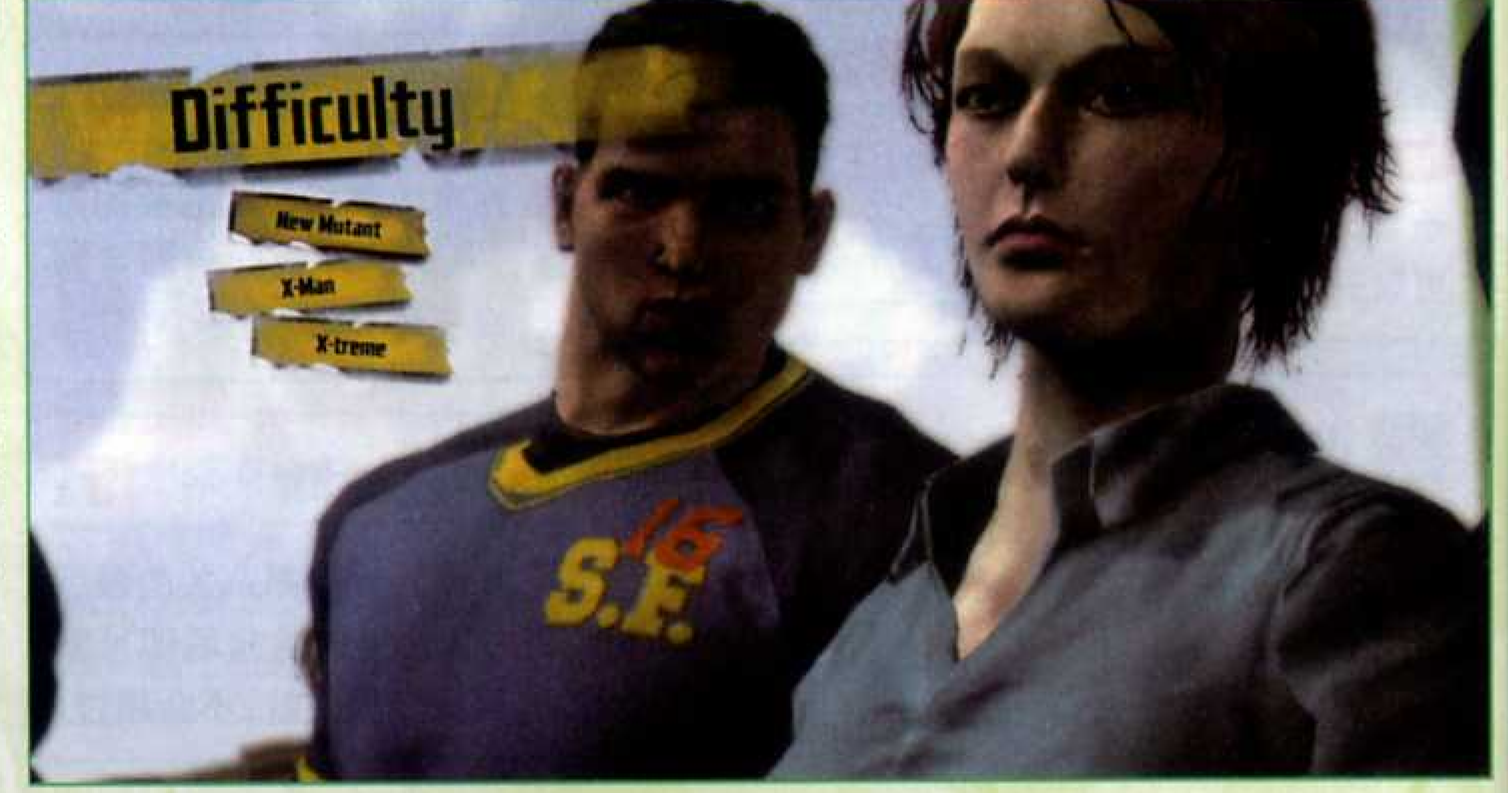


全成就流程攻略

游戏并非是一本道式的主线流程模式，和 X 战警一方或者兄弟盟一方的能力者对话可以进行一些支线挑战，很多流程中的岔路也会是挑战内容，挑战的时限都非常宽，可以轻松完成。流程中全部数据都可以在 Load Game 的 Select Mission 里分章节查看，挑战任务只要在流程里曾经接过，都可以单独再次进行挑战。推荐的全成就流程如下：

第一步：最低难度通关

首先推荐玩家选择最低难度进行游戏。玩家可以任选一名角色开始游戏，游戏中的能力选择可以随意，但要记住自己的选择。剧情相关的选择方面，一律选择兄弟盟一方。同时打的时候还要注意收集。本作的收集比较有个性，简单不说，还不要求玩家全收集，玩家根据本文最后附的流程指南行事，不但可以搞定收集，而且连剧情选择都不用愁。但注意通关后的小游戏你一定要打完，不能手动选择退出或直接关机。



以下关卡攻略中，Poster 指海报，Dossier 指卷宗，X-Gene 指 X 基因，Challenge 指挑战。Poster 1/3 指本关有 3 张海报，此为第一张。★表示有剧情选择。另外本文为全成就指南，而非全收集指南，有志于全收集的朋友请自己搜索。

MISSION 1

Poster 1/3：干掉第一群敌人后上楼梯，系统会自动向你展示它。

Dossier 1/2：见到 Quicksilver 后，干掉一群敌人，它就在箱子旁边。

Poster 2/3：当你见到 Toad 后，你学他跳上一栋大楼，之后有群敌人。获胜后系统会提示你先按 A 再按 Y 的招式，这时观察一下墙壁就能找到它。

X-Gene：拿到上述海报后，捶地来到下层，你就会看到它。

Poster 3/3：继续前进，很快就能在墙上看到它。

Challenge 1/1：再往前走几步，右边有 X 标记，左边有条小路，靠近之后就会进入挑战。玩法很简单，限时干掉所有敌人即可。流程中出现的挑战只有一次机会，但打不过也没关系，因为打过一次的挑战可以在读档后直接选择。

Dossier 2/2：来到上面所说的 X 标记处，你会遇到 Emma Frost，跟着她跳下去，有一场战斗，多搜索一下场地就能找到它。

MISSION 2

Dossier 1/4：帮 Emma Frost 打赢之后往前走，注意看左边就能看到。需要说明的是，本作的关卡之间没有明显的提示，所以大家要留意一下。

Poster 1/5：往前走会有一个小女孩被欺负的剧情，之后往左边的墙上看就能找到。

Dossier 2/4：过桥战翻一群敌人，搜索这个平台上的水塔，跳起来取得它。

Challenge 1/1：和 Pyro 对话，选择 MISSION，然后选第一项接受挑战。挑战内容同样是限时灭敌，非常简单。

Poster 2/5：完成挑战后，回到之前的地点，周围就能看到它。

★选择 Help Pyro，加入 Brotherhood。

Poster 3/5：当你帮助了 Forge 后，跳上大楼，很快就能看到它。

Dossier 3/4：很快你需要干掉一帮敌人后再破坏一个水塔，在这个场景就能看到它。

X-Gene、Poster 4/5：破坏水塔后有万磁王的剧情，之后往前走会看到几个士兵看管的牢房，救出里面的人会获得一个 X-Gene，而就在牢房附近就有一张海报。

★选择 Go With Quicksilver，继续走 Brotherhood 路线。

X-Gene、Dossier 4/4：当你作出选择后进入前方的大门，剧情后往后面的角落里看，有一定几率出现 X-Gene。如果没有，可以退出再来，当然影响不大就是了，后面也是一个道理。而在这片广大的区域里，你会找到一个卷物。

Poster 5/5：清光这个场地的敌人后出现剧情，上楼梯后很快就会在墙上看到它。

MISSION 3

Challenge 1/4：来到唐人街，往前走会看到 Mystique，与她对话接受她的任务。这个任务的要求是在限制时间内破坏所有的木箱，注意只有闪光的木箱才要破坏，其他木箱不用管。

Dossier 1/5、X-Gene：在本关第一场战斗开始后，跳到下方就能找到卷物。而在卷物旁边的角落里，有一定几率找到 X-Gene。

Poster 1/9：当干掉这里全部敌人后，出现 X 标记，这时来到 X 标记反侧就能找看到它。

Poster 2/9：往前走会进入保护 COURIER 的剧情，在完成几场战斗后，在即将通过一座木桥时，在桥前的墙上就能看到它。

Poster 3/9・4/9，Dossier 2/5：在万磁王搞定直升机的剧情后，往前走会来到一个市场，在这个区域可以找到两张海报。在其中一张海报的附近，有一个卷物。

Challenge 2/4：搞定这个区域的敌人后，主人公从 COURIER 手里接过包裹，这时 Toad 会出现在这个区域，接受他的任务。这个任务的目标是破坏所有的烟火摊，时间很充足。

Poster 5/9、X-Gene：进入下个区域，马上左转，小巷子里有一张海报。而在海报旁边的小巷子里，有一定几率出现 X-Gene。

Dossier 3/5：从 X-Gene 所在的小巷子往前走，很快就会发现它。

X-Gene、Poster 6/9：过桥，马上就能看到 X-Gene。而继续往前，很快就会看到本关第 6 张海报。

Dossier 4/5：和 Gambit 对话完毕之后，在酒吧里就能找到它。

Poster 7/9：出了酒吧，走上左边的楼梯，你会在高处看到它。

Challenge 3/4：跳起捶破地面，来到地下区域。当出现岔路时选择右边，跳下去后很快来到挑战。这次的目标是限时干掉敌人，很简单。

Challenge 4/4：继续前进，剧情要求你爬上一座大楼。先别上楼，在楼下转转，就会进入挑战区域，同样是限时杀敌。这座大楼的特征是靠近时会有直升机发动的声音。

Poster 8/9、Dossier 5/5、X-Gene：爬上大楼，这里可以在几个大楼之间移动，你可以找到一张海报、一个卷物，以及一个可能出现的 X-Gene。找齐之后再按指示跳下去。

X-Gene：捶地来到工厂内部，干掉一大群敌人，搜索这个区域能找到 X-Gene。

MISSION 4

X-Gene：本关开始后不久，出现在你的右边。

Poster 1/6：同样在这个区域内。

Challenge 1/3、Dossier 1/3：往前走会发生 Quicksilver 的剧情，之后开门进去，干掉一群敌人后，地图右边发白光的区域进去之后是挑战。这回要干掉一个小 BOSS，不过依然很简单。顺带一提的是本人在这里狂用 RT+X 就解了 INSANE COMBO 的成就。而完成挑战后回到这个区域，还能找到一个卷物，内容就是刚才玩家战胜的小 BOSS：U-Men。

X-Gene：开门前进，前面会发生一个变种人挨打的剧情，同时出现一个 U-Men。往前走，左边会看到一个 X-Gene。

Poster 2/6、X-Gene：战胜一个喷火兵后，开门来到一个有机器的房间。在这里会看到海报和 X-Gene。

Dossier 2/3、X-Gene：战胜两足机械 BOSS 后，在该场地能找到一个卷物。另外干掉 BOSS 有一个 X-Gene。

Challenge 2/3：遇到 Surge 后，与她对话接受任务。这次任务是限时干掉敌人，但有两个 BOSS。

Poster 3/6：当与 Colossus 会合之后，消灭一群敌人，Surge 会再次控制电流。在这个区域就能找到它。

Challenge 3/3：★选择 Go With Quicksilver，继续走 Brotherhood 路线。之后会自动进入百人斩挑战。

Poster 4/6：继续前进，在某个 X 标记左边的墙上。

Poster 5/6、Dossier 3/3、X-Gene：当 Surge 三人被关起来后，玩家会遇到一大群敌人从直升机上下来。这场战斗的最后，有一个喷火兵会破门而出，这三样东西就在这个房间里。



MISSION 5

X-Gene、Poster 1/4：本关一开始你就会看到它们。

X-Gene：捶破地面来到地铁，很快就能找到。

X-Gene、Poster 2/4：当开始与金刚狼比赛杀敌后，很快你会看到一张海报。如果在比赛中胜出，他会给你一个 X-Gene，同时解除成就 Better than the Best。

Dossier 1/3：当金刚狼离开后，在下一个场景中央就能找到，如果你是严格按照此收集攻略来的，那么你现在应该已经解开了 15 个卷宗的成就。因此之后的收集攻略中就不再写出卷宗的位置了。顺带一提的是，在这个场景你会看到对面有一个 X-Gene，这个你不用着急，随着剧情推进你会来到其上方从而轻易拿到的

Poster 3/4：朝着 X 标记的方向，从这个区域跳下去，马上回头走，就能找到它。

Challenge 1/3：顺着箭头前进，有一处会向你展示如何跳跃的剧情，这个剧情后敌人会从一个门里出来，进入这个门就有挑战。这个挑战的内容是在两分钟内封锁敌人的出口，方法是用 RT+X 来炸发光的装置。

Challenge 2/3：继续向上攀爬，挑战 2 和挑战 1 一样，都是在一个小门里。不过内容要简单得多，只要消灭全部敌人就行。

Poster 4/4：完成挑战 2 后继续前进，开门之后马上就有海报。如果你是严格按照此收集攻略来的，那么你现在应该已经解开了 25 个海报的成就。因此之后的收集攻略中就不再写出海报的位置了。

Challenge 3/3：继续前进，当你看到一个双足机械 BOSS 时，旁边有一个小门，里面是挑战。玩法是两分钟内破坏全部机械，用拳头打即可。

X-Gene：战胜 BOSS 后继续前进，在看到一个 X 标记后，旁边有 X-Gene。

★ BOSS 战中选择 FIGHT ON，胜利后选择 Brotherhood，继续走 Brotherhood 路线。

MISSION 6

★遇到 Juggernaut 时，与他对话，选择 Juggernaut Smash-Up，完成挑战。内容是破坏所有的闪光机械。

★ BOSS 战后选择 JOIN THE BROTHERHOOD，继续走 Brotherhood 路线。

MISSION 7

★当你碰到 Forge 后，记得与他对话，选择帮助他，会进入一个挑战。内容是掩护一台两足机械消灭一大群敌人。

MISSION 8

无任何收集和选项。注意通关后的迷你游戏一定要玩到最后才行，否则有可能无法使用秘技。

第二步：选关补完

当你将游戏通关之后，只要选择读取存档，然后通过 Load Game 的 Select Mission 即可回到之前打过的关卡。

玩家此时的目的是选择之前没选过的能力和剧情选项，以补完成就。如果你严格按照上面的步骤通关，此刻你应该只差最后一个挑战没有开启，按照下文的做法还可以入手最后一个挑战。

MISSION 2

选择 Help Nightcrawler。

选择 Go with Cyclops。

以上两个选择可以拿到两个成就，入手后就退出吧。

MISSION 5

BOSS 战中选择 Accept Surrender，胜利后选择 X-Men。

MISSION 6

遇到 Northstar 时与之对话，选择接受他的任务。这是全游戏最后一个任务，目标是破坏全部闪光的物体。你必须在第 5 关作出如上的选择后才能接受他的任务。之后战胜万磁王，选择 Join the X-Men。

MISSION 7

在第 6 关做出以上选择后，在本关一直打到破坏 4 个机器拯救 Northstar 后，会解除除高难度通关成就外的最后一个剧情成就。



第三步：挑战模式

接下来你要做的事情，就是在挑战模式中刷各种杀敌数相关的成就。杀敌数是可以在游戏中确认的，方法是先暂停后再按 Y 键。挑战模式的编号如下图：

Purifiers：推荐在挑战 9 刷。

Stalkers：在挑战 8 和 11 刷均可，不过由于挑战 8 还能顺便刷 U-Men，所以优先刷挑战 8。

Enforcers：推荐在挑战 9 刷。

U-Men：在挑战 7 和挑战 8 刷均可，单就数量而言，7 的效率更高。不过由于 8 能顺便刷 Stalkers，所以还是优先从 8 开始刷最好了。

MRD：推荐在挑战 15 刷。

第四步：最高难度通关

当你确认全成就仅剩下死亡 100 次和难度相关的通关成就时，就可以开始倒数第二步了！本作的最高难度还是有点麻烦的，但利用 BUG 技可以轻松搞定！具体步骤如下：

1. 已通关游戏。
2. 选择 CONTINUE。
3. 选择 XTREME 难度。
4. 进入游戏后按暂停，选择退回主菜单。
5. 读刚才的档，选择最后一关。
6. 过关。



利用这个 BUG，只需要干掉最终 BOSS 就可以拿到所有的难度相关成就了。有玩家反应这个秘技不能用，可能是因为初次通关时没有等游戏自动跳回标题画面就退出了。高难度下最终 BOSS 的攻击力高得可怕，特别是那招“推土机”，被打中的话后果很严重。不过只要有三级变身大招，轻松敲掉半血没商量，只要玩家撑过前面几轮就可以了。装备方面推荐加血加攻的，特别是万磁王的飞行能力，用来回避是最好的。本人一次就能过，相信大家也不会有什么问题。

第五步：死亡100次

死亡 100 次是最后也是最无聊的成就，虽然只是一个零点成就，但是缺这一个成就，游戏图标是不会出现在成就首页的。没有一个玩家会在流程中死够 100 次吧……所以刷吧，最快的办法是，先进入 Mission 8（注意不是挑战 8），然后调到最高难度，然后把手柄放到一边，开始挂机吧，基本上双足机器人在 10 秒内能将玩家打死一次，算上自动读盘时间，一个小时以内是可以搞定的，只要听到成就解锁的声音直接退出就行了。



全成就清单

剧情及难度成就

Destiny Begins 15点
成就说明 选择一种超级能力。

Splicer 10点
成就说明 装备你的第一个 X 基因。

Diamond in the Rough 15点
成就说明 帮助 Emma Frost 保护变种人，抵御 Purifier 的攻击。

Teleport This! 15点
成就说明 帮助 Nightcrawler 拯救变种人。

The Roof, the Roof... 15点
成就说明 帮助 Pyro 给房顶放火。
成就拿法 4 号和 5 号成就为二选一的分歧剧情。

At Least It's Aerodynamic... 10点
成就说明 装备第一套服装。

Stay Frosty 15点
成就说明 帮助 Iceman, Cyclops 和 Emma Frost 击败 Purifiers。

Flash Fire 15点
成就说明 帮助 Pyro, Juggernaut 和 Quicksilver 击败 Purifiers。
成就拿法 7 号和 8 号成就为二选一的分歧剧情。

Think About It... 20点
成就说明 完成第一次能力命运选择。

Things Look So Bad Everywhere... 15点
成就说明 在万磁王向清洁者的攻击下生还。

Ace In The Hole 15点
成就说明 打败 Gambit。

Choose Wisely 20点
成就说明 完成第二次能力命运选择。

It's a Secret to Everybody 15点
成就说明 找到 U-Men 的秘密实验室。

David Beats Goliath 15点
成就说明 打败 Sublime。
成就拿法 本作的 BOSS 战多为 3 连战且中间无自动存档，所以必须加倍小心，否则前功尽弃。这场 BOSS 战比较有难度，需要摸清其套路并加以躲避。第一阶段不要贪刀，尽量保持远程，要注意 BOSS 扔石头的时候注意躲避，这一阶段一定要尽量节约体力；第二阶段每打掉 BOSS 四分之一血量它就会去中间补充能量，只要先后破坏周围四个供电装置即可，此阶段要注意躲避其冲刺的路线；第三阶段就比较简单，只需当 BOSS 手臂插到地上时候爬到中间柱子上攻击其头部即可，此阶段千万要小心 BOSS 砸地的震荡波，随着血量减少会逐渐增加砸地的次数，最后会增加为 5 次。千万要掌握好跳起时候的节奏，否则一旦被波到没有站起来调整的时间，会直接被连死。总之只要有耐心即可战胜此 BOSS。

Better than the Best 15点
成就说明 在第一运作工厂比金刚狼消灭更多的敌人。
成就拿法 这个成就也基本算是白送的，想比没有攻击欲望的金刚狼打得少真的很难。

Shock and Awe 15点
成就说明 打败 Cameron Hodge。

The Choice Is Made 20点
成就说明 完成第三次能力命运选择。

Mutant Tracker 15点
成就说明 救出 Caliban。

Logan's Run 15点
成就说明 帮助 Emma Frost 让金刚狼恢复理智。

An Unstoppable Force 15点
成就说明 打败万磁王和神像。
成就拿法 本战难度在于三连战的第一战，一边要躲避神像的高速冲刺，一边要躲避万磁王的扔汽车，还要打破被万磁王用来困住镭射眼的废铁，要领就是千万不要贪刀，主要注意万磁王扔车的时机，要提前进行躲避。第二战只要远程攻击就好了，冲刺可轻松躲。第三战是最容易的，看好万磁王扔废铁的规律一直跑到困住镭射眼的废铁堆，打破后趁万磁王抵挡镭射眼的时候攻击他，反复 4 轮就可以取得胜利。



Got My Eye on You 30点
成就说明 加入镭射眼和 X 战警。

Magneto Is Right 30点
成就说明 加入万磁王和兄弟盟。
成就拿法 21 号和 22 号成就为二选一的分歧剧情。

Fist of the... 15点
成就说明 阻止 Northstar 被精神控制。
成就拿法 选择加入 X-men 一方后的剧情任务。

Another Shrimp on the Barbie 15点
成就说明 阻止 Pyro 被控制思想
成就拿法 选择加入兄弟盟一方后的剧情任务。

Why Do They Keep Coming? 15点
成就说明 帮助 Forge 控制 Purifier 的双足机器人打败大量 MRD 部队。
成就拿法 见到 Forge 之后对话，之后往前走一段可与其再次对话完成此挑战任务。

Satellite Interference 15点
成就说明 打断信号传送。

Beta Level Mutant 50点
成就说明 New Mutant 难度通关。

Alpha Level Mutant 50点
成就说明 X-Man 难度通关。

Omega Level Mutant 50点
成就说明 X-treme 难度通关。
成就拿法 本作难度成就向下兼容，只需打通最高难度即可解锁全部 3 个难度成就。

收集成就

I've Got the Power 20点
成就说明 把一种能力升到满级。

Fully Evolved 30点
成就说明 升级全部能力到满级。
成就拿法 一个周目就可以基本升满 5 种能量，之后在选关模式中选择一周目未选择的那一种，并用点数升至满级即可解锁成就。个人的情况是先把一周目的全部能力升满，之后重新选择了另外一种能力并升满，成就就莫名其妙地解锁了。

Four of a Kind 20点
成就说明 装备一整套X基因和服装。
成就拿法 在主菜单的基因和服装那一项里面，只要把攻击基因、防御基因、效能基因和服装 4 项全部都设置为同一个变种人的能力即可解锁成就。这些基因会随着剧情发展解锁，服装只要收集到场景中那些旋转的红色环即可。这里还要说明的是每个人物的基因和套装都是在游戏的固定地点随机出现的，也就是如果这个地方出某个变种人的基因或套装，当你退出游戏重新读档的时候有可能发现这里完全换了另一个变种人的或者只有黄色的增加技能点数的环。可以通过反复读档的办法来确保获得基因，但个人认为没什么必要，因为后来打挑战的时候一定能拿满。

How Strong Could It Be? 20点
成就说明 触发 X 模式。
成就拿法 完成成就 Four of a Kind 之后，直接退回到游戏中，此时按 LB 键即可发动 X 模式并解锁成就。

Fight Terror with Terror 20点
成就说明 用一次极限能量击倒 10 个敌人。
成就拿法 极限能量就是游戏末期剧情解锁的终极技能，发动方法是 RT+B。之后玩家会变为巨人，这个状态在升级后时间长得可以，别说 10 人，就算是 30 人也轻轻松松。

Garbage Collection 10点
成就说明 毁掉一张海报。

Cleaned up the City 30点
成就说明 毁掉 25 张海报。

Profiler 10点
成就说明 收集第一份卷宗。

Archivist 30点
成就说明 收集 15 份卷宗

Side-tracked 10点
成就说明 完成第一个挑战任务。



Taking Every Opportunity 25点
成就说明 完成 10 个不同的挑战任务。

Completionist 50点
成就说明 完成全部 15 个挑战任务。
成就拿法 剧情当中的挑战任务其实是有重复的，真正不重复的只有一共 15 个。一周目按照攻略全部走兄弟盟路线的话，可以拿到 14 个任务。挑战任务可以在 Load Game 里面查看和重复挑战，同样剧情当中没完成的挑战一样可以在这里面补齐。

Purify the Purifiers 20点
成就说明 打倒 2000 个 Purifiers。

Mechageddon 20点
成就说明 打 倒 20 个 Purifier Stalker Mechs。

Reinforced 20点

成就说明 打倒20个Prime Enforcers。

U Mad, Bro? 20点

成就说明 在秘密实验室打倒30个U-Men。

The Goon Squad 20点

成就说明 打倒500个MRD部队的人。

特殊要求成就

Beginner's Luck 10点

成就说明 完成第一次大连击。





This can't be happening! 20点

成就说明 完成第一次疯狂连击

成就拿法 本作的连击非常容易取得，到后期变身大巨人后乱敲就能拿到到最高评价。

Broken Glass, Everywhere 20点

成就说明 打破30次战斗提示

成就拿法 这个成就看似不明白，其实在流程中就可以轻松解锁，战斗提示就是在战斗中出现"1 Enemy Left"这样还剩几个敌人的提示，所以只要不断消灭敌人就可以了，毫无难度。

Can I Get A Valkyrie? 0点

成就说明 死亡100次

文 光之虹

混沌 影子武士	Activision	桌面棋牌
X360 Chaotic: Shadow Warriors		美版
2009年11月17日发售	1人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

全成就指南

《Chaotic》是在北美很火的卡片游戏，当然国内人气不高。本作最早出名是因为PS3版，当时PS3上的奖杯神作还不是很多，出了这样一个13小时就能白金的游戏，自然受到追捧，于是也连带着X360版的人气也变高了。不过需要注意的是，本作虽然难度很低，但有网战要素，所以必须找一个朋友对刷才有可能全成就。

成就数量	1000点/19个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	70点/2个
全成就所需时间	13小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

这货不是口袋妖怪！

剧情成就

Found Maxxor 50点

成就说明 剧情相关成就，在第二关的关底战结束后获得，不会错过。



The Break Out 50点

成就说明 剧情相关成就，在第五关的关底战结束后获得，不会错过。

Defeated Shadow Takinom 50点

成就说明 剧情相关成就，在第六关的关底战结束后获得，不会错过。

Into the Gothos Tower 50点

成就说明 剧情相关成就，在第七关进入塔的内部后获得，不会错过。

Finished the game 125点

成就说明 剧情相关成就，游戏通关后会获得，不会错过。

战斗成就

Novice Creature scanner 10点

成就说明 利用LT和左摇杆在战斗中成功扫描5次敌人的战斗即解开。

Master Creature scanner 20点

成就说明 利用LT和左摇杆在战斗中成功扫描20次敌人的战斗即可解开成就。

Attack Master 25点

成就说明 在战斗中我方攻击时，在绿色区域中按对按键25次即解开。

Blocking Master 25点

成就说明 在战斗中敌人攻击我方时，按住RT键并且不断的点击A键，使右侧的防御槽到达最高处，完成25次即可解开成就。

收集成就

Novice Creature collector 25点

成就说明 在战斗中扫描到10个不同的怪物即可解开成就。

Professional Creature collector 50点

成就说明 在战斗中扫描到25个不同的怪物即可解开成就。

Master Creature collector 125点

成就说明 在战斗中扫描到全部的怪物即可解开成就。

Novice Battlegear collector 50点

成就说明 收集到10个不同的蓝色收集点即可解开成就。

Master Battlegear collector 125点

成就说明 收集到地图中全部的蓝色收集点即可解开成就。

Novice Mugic collector 25点

成就说明 收集到15种不同的魔法(mugic)即可解开成就。

Master Mugic collector 75点

成就说明 收集到全部的魔法(mugic)即可解开成就。

Mommark's Apprentice 50点

成就说明 利用收集到的怪物在怪物列表中，将3只怪兽融合为一只，使其更加强大。需要玩家融合怪物25次即可解开成就。

网络成就

以本作的热门程度而言，如今要想完成网战成就，毫无疑问需要一名战友帮忙。不过本作的搜索非常给力，你瞬间就能搜到你的帮手。但网战的节奏很慢，建议是双方都选择 Recon Force 这个队伍，队伍里的 Tiaane 使用 Sacrifice 技能后会立刻阵亡，节省一些时间。其他打法可以自行研究，笔者最快可以 3 分钟完成一场。

Chaotic Multiplayer Apprentice 20点

成就说明 赢得 20 场 RANKED MATCH。

Chaotic Multiplayer Master 50点

成就说明 赢得 50 场 RANKED MATCH。

游戏心得

无限收集

游戏中的收集品是可以利用地图的切换使其无限出现的，也就是说第一关拿过的道具，从第二关利用传送回到第一张地图后，依旧可以再拿一遍，这样一来收集那些稀有的高攻击魔法卡片是很容易的事情了。

（注：传送方法：在大地图点击 BACK 键出现主界面，然后选择 "PORT" 就可以传送到以前去过的地图了。）

怪兽收集

游戏中一共会出现 39 种不同类型的怪兽，因为 "Master Creature collector" 这个成就的要求是扫描全部的怪物，因为游戏中一共出现的对战场景不会超过 30 次，而且一旦进行过战斗之后，就再也不会触发，所以出于保险起见建议玩家每场战斗都将敌人扫描 2 遍以上，这样一来可以保证收集到全部的怪兽，二来也可以为 "Mommark's Apprentice" 这个成就多备份一些融合的怪物，我们下面详细来说说融合怪物。

（注：有些怪物是剧情中特定给予玩家的，所以不在战斗中遇到也不必担心。）

融合怪物

游戏中出现的怪物共分为 3 个能力等级，分别用一颗星，两颗星，三颗星表示，怪物的最高能力为三颗星。融合的效果就是：将能力低下的怪兽通过相同等级进行强化，三只一颗星的怪物可以融合为一只两颗星的怪物，三只两颗星的怪物可以融合为一只三颗星的怪物。融合怪物需要利用玩家在大地图打死小怪后出现的红色能量球来进行。能量球只需要稍微注意收集一下就可以，没有必要可以去刷。



（注："Mommark'sApprentice" 这个成就需要玩家融合 25 只怪兽才可以解除，所以玩家在强制战斗的时候一定要多多注意扫描怪兽，特别值得一提的是，一只怪兽可以扫描很多次，扫描的越多，战斗结束后获得的怪兽也就越多。）

物品解析

游戏中魔法道具共有 29 种，装备卡片共有 39 种，但是游戏内容却十分简单，适当的调整一下怪兽的队伍，基本上没有任何难度，如果多多利用无限收集这个 BUG 的话，游戏末期全队中 3 个怪物一直释放高伤害魔法，剩下两个来充当队医的角色，就没有任何大碍了。

（注：发动魔法的时候需要玩家根据提示对右摇杆进行操作，十分简单。）

特别提醒

由于游戏中没有二周目这个设定，所以除了网战成就外，其它成就均可一周目得到，若有漏掉的成就，就一定是需要收集的成就，所以一旦漏掉的话，就需要新开档重新来过，想要一周目拿到全部成就的玩家一定要多多注意。



全收集详解

为了方便大家搞收集，特意送上全收集地图攻略。地图上的白点、红点和蓝色标记就是收集品的位置。





■白色和红色均为收集品，红色需要上到 2 层后得到，所以用红色标记。

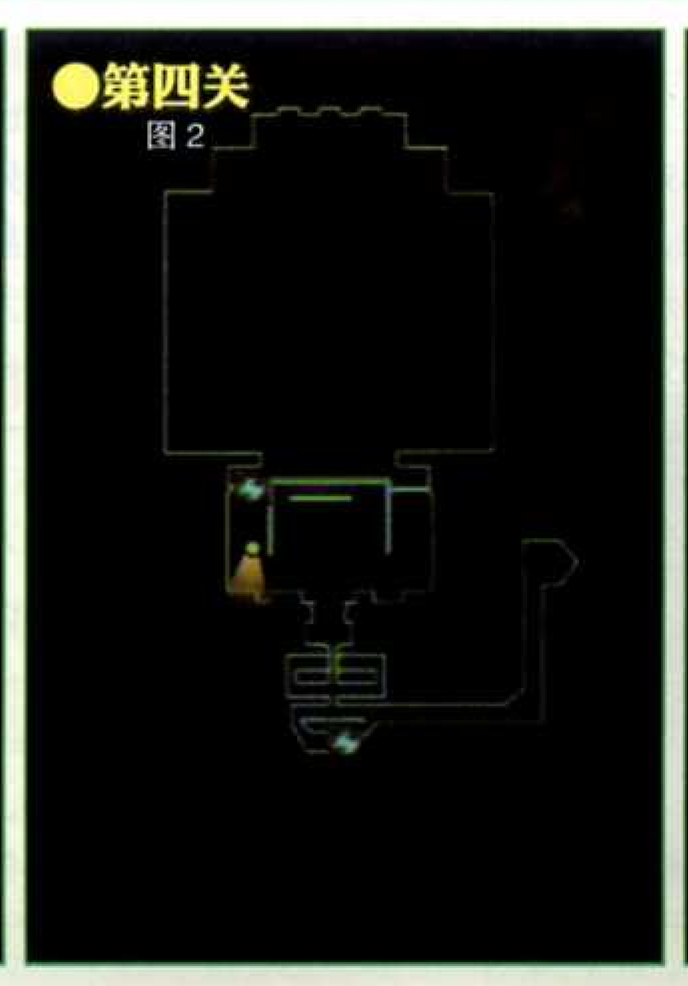


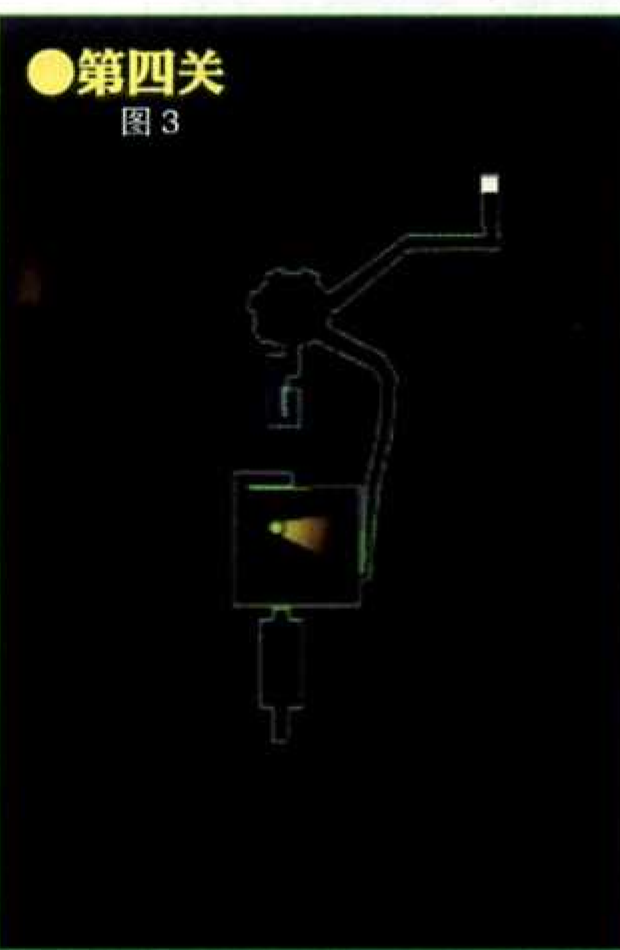


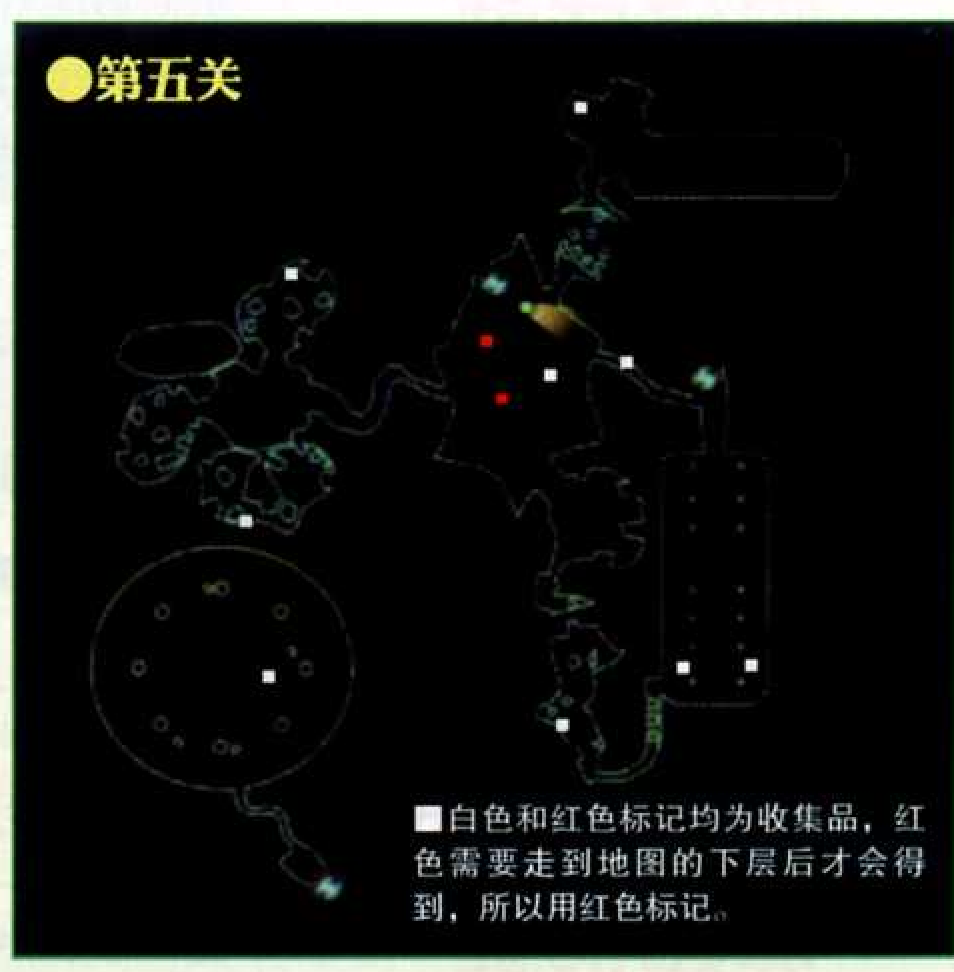




●第四关
图1

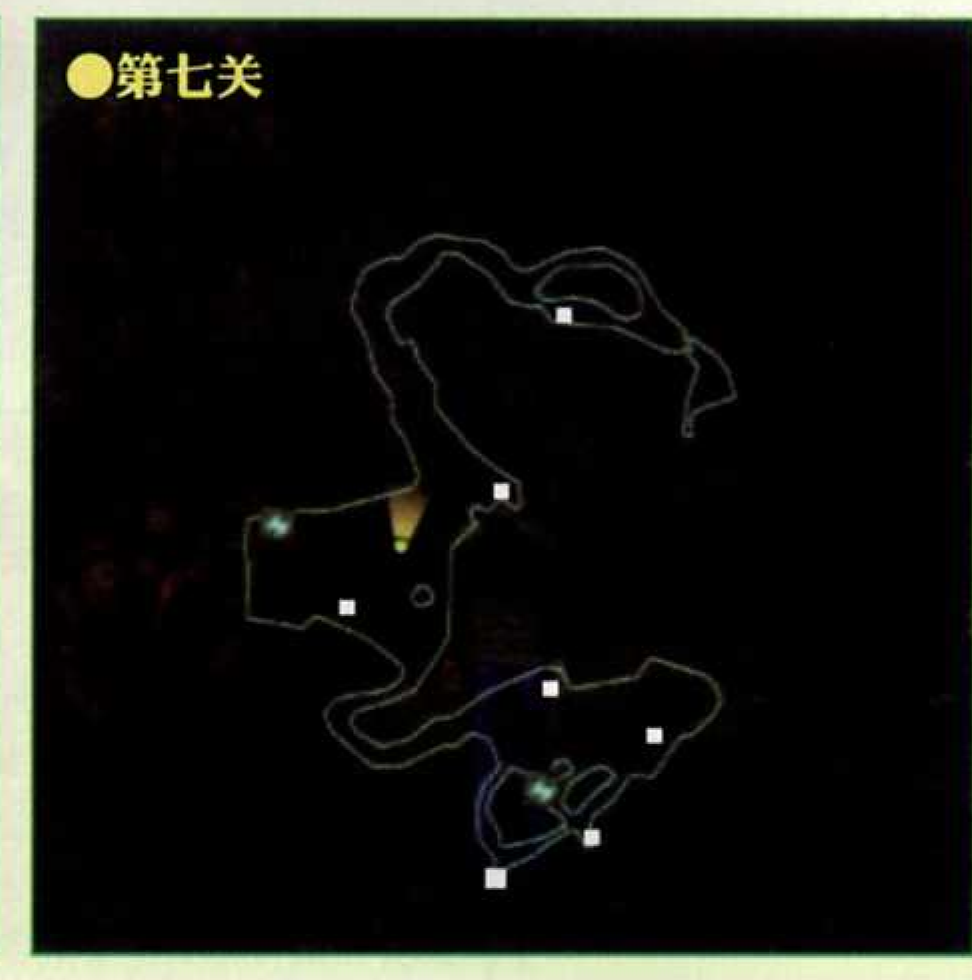






■白色和红色标记均为收集品，红色需要走到地图的下层后才会得到，所以用红色标记。









《街道制造者4》虽然算不上什么名作，但也是历史悠久的系列。系列最新作“悍然”登陆高清平台，不得不说发行商的胆子还是挺大的。游戏本身素质还行，但技术力低得一塌糊涂，而且操作也没怎么优化过，总之打起来就是各种不便，大概也只有像纱迦这种FC时代玩过来的人能忍受了。幸好D3 Publisher还留了个后手，那就是游戏成就非常简单，如此一来，自然就成为成就犯青睐的对象喽！ 文 纱迦

挂机之后就是天堂

街道制造者4		D3 Publisher	模拟经营
X360	街ingメーカー4		日版
	2011年11月23日发售	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统简介

作为一个历史悠久的系列，本作的系统其实极具深度，纱迦虽然搞定了全成就，但老实说系统也没有完全掌握。不过想必大部分玩此游戏的人都是冲着成就来的，因此这里就只进行一些简单的介绍，以确保大家能拿到全成就为目标。游戏开始时会有教学，新手一定不要跳过。

人口

本作最重要的数值，同时也是成就相关的最重要数值，便是人口。游戏一共分为6关，每关的目标都是以人口来衡量的，只要人口够数就能过关，从而开启新的区域。人口的多少，也影响资金的来源。

人口是随时间而自动增长的，增长的基础人口数与玩家的建设情况有关。人口分为常住和流动两种，常住人口受玩家建设的各种基建设施以及交通情况影响。而流动人数即指观光人口，这部分人口一般会在白天过来、夜间离开，受各种观光设施影响。关卡的目标是以峰值为准，只要人口达到指定数量，无论人口比例如何都有效。

满足度

满足度的作用相当于人口增长率。在画面右下方会看到总体满足度，最高100%。满足度的高低与每个设施里的居民满足度有关，将光标移到具体设施时，即可查看居民的满足度。当居民对居住环境不满时，此处会出现一张怒气爆发的脸，同时提出各种要求。如果你持续不满足他的要求，怒脸会从一个增加到两个、三个，达到顶点后居民会搬走。

设施

城市是由一个个设施组合起来的，这也是游戏的核心。在游戏中按Y键即可调出建设菜单，之后就可以选择要建设的设施。不同的设施所耗费的资金是不一样的，不过建设和拆除完全不需要时间。此外部分设施是有数量限制的。游戏初期能建设的设施不多，随着等级的提升，能够建设的设施也会增加。设施一共分为：道路、店铺、交通这三种，下面简单介绍一下这三大类。

道路：用来连接不同区域的必要手段，分为三种。可以理解为是城市的血管。

店铺：最主要的设施之一，分为八大类。可以理解为城市的器官。

交通：类似于道路，但能够更好地加强人口的流动，有助于提升居民满足度，像港口和机场还具有观光设施的效果。

店铺种类

店铺是城市中最常见的设施，共分 8 大类。居民不满时会直接标明所需的店铺种类，不可等闲视之。

住宅：为常驻人口提供居住场所，可稳定增加人口。

生活：提供日常生活必需品

外食：各种饭馆，解决民以食为天的问题。

オフィス：写字楼，白领们的工作单位。

工场：即汉语中的工厂。

公共：公共场所，包括学校、公园等。

趣味・娱乐：吸引旅客的各种设施。

アクセサリ：美化城市的各种植物。



半即时制

本作采用了半即时制的方式进行，即时间是无时无刻都在流逝的，但在菜单画面中时间是暂停的。游戏中的最小时间单位是分，并采用和现实一样的 24 小时制。不过每 24 小时经过后，时间会往前推移一期，然后每 4 期为一年。



每天凌晨 0 点 0 分时，系统会给出一个统计表，统计表的上半栏是玩家的得分，分为人口和评价两项。根据得分，玩家可以获得一定数量的资金。而统计表的下方是玩家等级的升级情况。玩家等级的提升非常简单，就是在之前的 24 小时内建设的店铺数量达到一定值。这里的店铺，也就是之前介绍的店铺，但只有前 7 类（**アクセサリ**除外）才算数。玩家只有在这个时候才能升级，如果在统计表出来之前就算凑齐了升级所需的数量也不能升级。玩家等级提升后，能够建设的设施种类也会增加。

关于玩家等级

之前已经说过了，玩家等级增加的惟一条件就是在之前的 24 小时内建设的店铺数量达到一定值。升级的时间只能是凌晨 0 点 0 分，不能跳级，因此要想升到满级的话是比较花时间的。另外请大家注意“在之前的 24 小时内建设”这句话，为方便大家理解，下面举例说明：

假设玩家目前等级为 3 级，升到 4 级需要建设 10 个店铺。而从 4 级升到 5 级需要建设 15 个店铺。当前时间为 2 年 1 期，那么 --

情况一：

2 年 2 期开始时，玩家建设了 11 个店铺——升为 3 级。



2 年 3 期开始时，玩家再建设 14 个店铺——还是 3 级。

情况二：

2 年 2 期开始时，玩家建设了 11 个店铺——升为 3 级。

2 年 3 期开始时，玩家再建设 15 个店铺——升为 4 级。

情况三：

2 年 2 期开始时，玩家建设了 11 个店铺——升为 3 级。

2 年 3 期开始时，玩家拆除之前建设的 11 个店铺，再建设 15 个店铺——升为 4 级。

情况四：

2 年 2 期开始时，玩家建设了 25 个店铺——升为 3 级。

2 年 3 期开始时，玩家不再建设新店铺——还是 3 级。

想必大家应该能看出一些端倪了吧？正因为升级是挺麻烦的一件事情，所以每次升级的机会都不应该放过。建议各位在每天晚上 10 点左右时存个档，看看当前建设情况是否符合要求，如果不够就随便建设一些便宜的店铺。

实用心得

介绍完了基本系统，下面就直接介绍一些实用心得了。顺带一提的是，本作的全成就全部可以在一周目内达成。当玩家完成全部六关的目标后，可以继续无限制地打下去，同时会开启自由模式。但在自由模式里不能解除任何成就。如果重新开始一周目游戏的话，那么一切资料都会归零。

街道建设三原则

1. 所有的设施都必须和道路连接。

2. 设施的入口必须正对着道路。

3. 所有的道路彼此之间都必须相通。

只有满足以上这三大原则，设施才会有人入驻。以上也是新手常爱犯的错误。



关于满足度

当居民出现不满情绪时，其所在的设施会变色，同时出现其要求的设施种类。如出现“外食”，则表示你需要在其附近建设“外食”种类的店铺。不过需要注意以下几点：



1. 不满者所在的位置要和新建设的设施之间有道路连接。

2. 新建设的设施不能离不满者太远。

3. 新建设的设施必须要有人入住才能发挥功效。

4. 即使满足了以上三点，也需要一定时间才能化解不满。

以上 4 点中，新手最容易犯错的便是第 2 条。这里所说的太远，是指交通距离。假设新建设的设施就在不满者的旁边，但如果由于交通问题要走上很远才能达到，那么一样没有效果。

其他心得

1. 新手可能会迷惑于如何把旧区域的居民跨海吸引到新区域上，其实方法很简单，只要顺着铺设 4 车线的道路就可以了。

2. 设置合理的交通路线可以加速人口流动，从而将已达到饱和的旧区域的人口转移到新区域。

3. 本作不能调节光标移动速度是个败笔，这到了后期将会非常麻烦。个人建议是在不同的区域建设不同的公共汽车站，这样日后只要选择改线，就可以瞬间跳到对应的区域。

4. 店铺并非越大越好。因所有的店铺都要有人入住才能发挥职能，而大的店铺往往需要更多的人，而且大店铺占地面积大，建设资金消耗得多。

5. 如想快速吸引人口，最好的办法是建设大量的带车库的住宅。游戏中此类住宅分为两种，分别是车库付き和风住宅和车库付き洋风住宅。实践证明这种建筑能够最大程度地吸引外地人成为常驻人口。但由此带来的问题就是需要铺设很多道路，而且不像高层建筑那样节省地方。因此在游戏一开始的区域并不推荐。

6. 多存档。一旦发现你的建设成果不满意，就果断重来。先不说白白建设会浪费大量资金，单是手动一个个拆除就已经相当麻烦了。



全成就指南

本作的全成就所需时间为 10+12 小时以上，之所以要这么写，是因为这个总时间里，大约有 10 小时是用来挂机赚点数的。点数其实就相当于是游戏中的钱，最高 999999。本作是可以无限进行的游戏（也许有时限，但肯定很长很长），初期玩家资金匮乏，可以用连发手柄挂上 A 键来赚点数。等第二天早上起来，就有几十万元了，这样再进行攻略就轻松得多。另外值得一提的是，本作还有不少 DLC，都是对游戏进程很有帮助的，其中还包括不少《梦幻俱乐部》相关的内容。笔者购买这些 DLC 后，游戏时间差不多节省了约 5 个小时，不过 DLC 个个都不便宜就是了……

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	10+12 小时以上
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	连发手柄

玩家等级成就

所有的建设可能系成就其实就是玩家等级成就，因为每升一级就会开启若干个新设施。只要玩家按部就班地升下去，就可以解除全部成就。具体请看前面的系统部分介绍。值得一提的是，这些成就相关的设施都是在现实中实际存在的，其中也有不少是国人熟悉的，如和民、吉野家、优衣库……

ニッポンレンタカー 5点
成就说明 "ニッポンレンタカー"建设可能。

ティップネス 5点
成就说明 "ティップネス"建设可能。

日の丸のタクシー 5点
成就说明 "日の丸交通"建设可能。

カメラのキタムラ 5点
成就说明 "カメラのキタムラ"建设可能。

AOKI 5点
成就说明 "AOKI"建设可能。

サークルK 5点
成就说明 "サークルK"建设可能。

ENEOS 5点
成就说明 "ENEOS"建设可能。

TGIフライデーズ 5点
成就说明 "TGIフライデーズ"建设可能。

バーミヤン 5点
成就说明 "バーミヤン"建设可能。

スリーエフ 5点
成就说明 "スリーエフ"建设可能。

Congratulations!
吉野家 YOSHINOYA

和民 5点
成就说明 "和民"建设可能。

タイムズ 5点
成就说明 "タイムズ"建设可能。

タワーレコード 5点
成就说明 "タワーレコード"建设可能。

CoCo壹番屋 5点
成就说明 "CoCo壹番屋"建设可能。

シダックス 5点
成就说明 "シダックス"建设可能。

PRONTO 5点
成就说明 "PRONTO"建设可能。

ガスト 5点
成就说明 "ガスト"建设可能。

东进ハイスクール 5点
成就说明 "东进ハイスクール"建设可能。

Congratulations!
UNI QLO

ファミリーマート 5点
成就说明 "ファミリーマート"建设可能。

JTB 5点
成就说明 "JTB"建设可能。

TSUTAYA 5点
成就说明 "TSUTAYA"建设可能。

牛角 5点
成就说明 "牛角"建设可能。

ユニクロ 5点
成就说明 "ユニクロ"建设可能。

トゥ・ザ・ハーブス 5点
成就说明 "トゥ・ザ・ハーブス"建设可能。

モスバーガー 5点
成就说明 "モスバーガー"建设可能。

ミキハウス 5点
成就说明 "ミキハウス"建设可能。

フレッシュネスバーガー 5点
成就说明 "フレッシュネスバーガー"建设可能。

ケーヨーD2 5点
成就说明 "ケーヨーD2"建设可能。

サンクス 5点
成就说明 "サンクス"建设可能。

ピザーラ 5点
成就说明 "ピザーラ"建设可能。

アイシティ 5点
成就说明 "アイシティ"建设可能。

吉野家 5点
成就说明 "吉野家"建设可能。

设施数量成就

这个部分成就要求玩家的街道中拥有指定数量的特定设施，注意这个数量是要求同时存在于街道上的，而并非累计建设的。这部分成就的难度也不大，只要先刷够钱，之后存档，然后建满任意一类，等成就跳出来之后再读回之前的存档，就可以把浪费的钱捞回来了。其中像住宅、生活、外食等店铺，在游戏过程中建设100个毫不为难，因此慢慢打也是可以的。公共类和趣味娱乐类的占地面积很大，在后期关卡才有可能达成。10000公里道路的成就，可以铺设单行道来节省面积。

住宅 15点
成就说明 "住宅"类店铺设置100件

生活 15点
成就说明 "生活"类店铺设置100件

Congratulations!
METROPOLIS

外食 15点
成就说明 "外食"类店铺设置100件

オフィス 15点
成就说明 "オフィス"类店铺设置100件

工场 15点
成就说明 "工场"类店铺设置100件

公共 15点
成就说明 "公共"类店铺设置100件

趣味娱乐 15点
成就说明 "趣味娱乐"类店铺设置100件

道路 15点
成就说明 铺设的道路长度超过10000公里。

人口相关成就

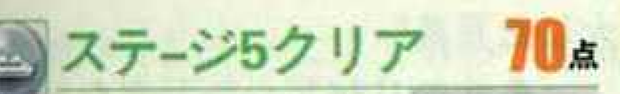
前面已经说过了，游戏一共6关，过关的要求就是人口达到一定值。人口如何增长，可以参见之前的系统介绍。最终目标是5000人，这是全游戏最花时间的一个成就，难度是没有的，只是看要用多少时间。

ステージ1クリア 70点
成就说明 达成第一关所需的人口目标

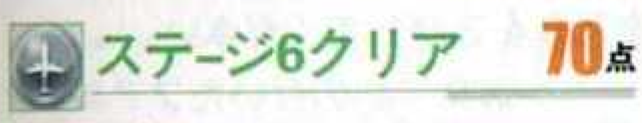
ステージ2クリア 70点
成就说明 达成第二关所需的人口目标

ステージ3クリア 70点
成就说明 达成第三关所需的人口目标

ステージ4クリア 70点
成就说明 达成第四关所需的人口目标



成就说明 达成第五关所需的人口目标



成就说明 达成第六关所需的人口目标





成就说明 人口 5000 人以上

其他成就

プレイ时间 100点

成就说明 游戏时间超过 5 小时。

成就拿法 这个成就貌似有点问题，笔者自己的情况大概是过了 8 个小时才拿到的，可能在游戏时间的算法上有些讲究。不过不管怎样，只听说过有人很晚拿到，没听说过拿不到，大家可以放 120 个心。



不満解消 100点

成就说明 累计消除居民100次不满。

成就拿法 在向 5000 人目标迈进时自然而然就会解除，这项数据在游戏中无法查到，但非常简单。个人通关时少说也消除了 200 次不满。



成就说明 获得除此之外的全部成就。

文 纱迦



速写之脑	Cave	文字冒险
X360 INSTANT BRAIN		日版
2011年11月10日发售	1人	7800日元
对应Kinect		对应玩家年龄：17岁以上

本作是由射击游戏名厂 Cave 制作的一款美少女文字冒险游戏，受限于大环境，本作的销量不高，但这丝毫无损于游戏的名气。因为本作的初始成就点数是所有 X360 游戏中最高的，达到了 1500 点！单是这点，本作就应该载入史册。游戏本身的素质也不低，除了性感的画风，剧情、玩法都比同类游戏更胜一筹。特别是游戏还对应 Kinect，开辟了此类游戏史上的新纪元！



成就数量	1500 点 /70 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	15 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

载入史册的1500分神作

本作之所以拥有 1500 点成就的初始值，原因在于游戏还自带了两个小游戏，分别是《怒首领蜂》和《NIN2 BRAIN》。游戏本身难度不高，但需要注意的是本作的玩法比较特别，除了传统的文字选项外，还需要在关键对话时发动心灵写真能力才能找到证据，最后的推理过程还需要玩家略加思考。好在游戏有着非常完备的系统，你可以随时按 LB 键选择回到之前打过的剧情，推理、思考过程失败的话也可以重来，因此难度并不大。平时玩家依然可以一路快进，但出现拍照提示时（画面左上方会有标识），就应该停下来，在特定对话时选择心灵写真（按 X 或 RT），这样游戏的剧情才能发展下去。下面会为大家介绍游戏的完全攻略，只要照此行事，全成就不在话下。为方便起见，这回的成就介绍会融入到游戏的流程攻略之中。

流程攻略

成就：表示此处可解除某个成就。括号里是成就的具体说明。

・：表示有文字选项。

照片：表示引号里的对话出现时进行心灵写真，就能获得对应的照片。

●：表示此处要手动选择证据或进行推理，后面是游戏中的问题原文。

>：表示上个问题的答案。其中加引号的为日文原文，未加引号的为中文说明。

■：表示出现下面的选项时应该先存档再选择。整个流程中只有一处需要用到，但为了防止出现误操作，平时可多手动保存。

第1章 トップアイドル失踪事件

成就：原泷ゼンヤ（开始游戏。）

成就：过去（首次按 LB 键打开 BACKLOG。）

成就：试し（首次使用心灵写真。）

・そいつは金次第だ

・アンタに拂う金は无い

照片：砂九罗コシノ“とはいえ、あたしだって『鬼』じゃない。”

成就：秘密の写真 3（写真：鬼入手）

成就：谜のめがね（剧情成就。）

成就：利用する立场（剧情成就。）

照片：麝香クロエ“……当たり。ゼンヤ君の言うとおりよ。”

成就：マセタ奴（剧情成就。）

照片：愚湾ヒューゴ“畜生！！”

成就：秘密の写真 4（写真：畜入手）

・江静キズナについて

照片：愚湾ヒューゴ“普段着だからかもしれないけど”

・岚板组について

・江静キズナとの接触について

・屋上への行き方について

成就：お坚い职业（剧情成就。）

・状况を整理する

・骨董八飞车に行く

・CHANNEL ∞に行く

・キズナについて

・キズナの周边について

照片：麝香クロエ“おかげで私がそいつの颜を觉えちゃって……”

・フ－カについて

・闻かない

・メゾンファルコンに行く

・骨董八飞车に行く

・メゾンファルコンに行く

・骨董八飞车に行く

●キリンに调べてもらう写真を选择してください。

>选择“CHANNEL ∞でキズナを出待ちするファン（クロエの记忆）”

・9 阶に行く

・キズナについて

・昨日のことについて

照片：岚板ウオタ“ううう……多分、寝ぼけてたんだと思うが”

・闻かない

・10 阶に行く

・屋上に行く

・ファルコン像を调べる

・移动する

・10 阶に行く

・现场について

・王城フ－カについて

・アイドルについて
・闻かない
・2 阶に行く
・ヒュ－ゴに话を闻く
照片：愚湾ヒュ－ゴ“しかも空のペットボトルなのに”
・シ－と话す
・バルコニ－に出る
・屋上へ行く
●写真の中から现在と违う部分を选择してください。
＞选择下面的瓶子
●ファルコン像の违いを证明する写真を 2 枚选んでください。
＞选择“ファルコン像の写真”、“伤の付いたファルコン像の写真”
・マンションを出る
・2 阶へ行く
●ペットボトルが消えた场所を示す写真を选择してください。
＞选择“1 阶の共同ごみ置き场の写真（ヒュ－ゴの记忆）”
●ロ－プの写った写真を选择してください。
＞选择“ヒュ－ゴの部屋のバルコニ－から撮影した写真”
照片：羽越叶ビス“そ、そんなのは……仆にはわからないデスよ！”
●扩大する部分を指定してください。
＞选择 2 楼的绳子
●6 阶から撮った写真を选择してください。
＞选择“ヒュ－ゴの部屋のバルコニ－から撮影した写真”
●10 阶へ上がる为の道具を选择してください。
＞选择绳子
●道具を扩大した写真を选んでください。
＞选择“2F のバルコニ－を扩大した写真”
●もう一つの道具を指定してください。
＞选择“ファルコン像の写真”
●10 阶へ上がる为のもう一つの道具を指定してください。
＞选择瓶子
●道具を生かすための最后のピ－スを选择してください。
＞选择“伤の付いたファルコン像の写真”
●トリックの根据となった写真を选择してください。
＞选择“谜の人魂の写真（岚板ウオタの记忆）”
●上升ポイントを示す写真を选择してください。
＞选择“メゾン・ファルコンの构造图”
●その人物の写真を选择してください。
＞选择“羽越叶ビスの写真”
●犯人を示す证据写真を选择してください。
＞选择“ス－ツケ－スに诘められた江静キズナの写真（羽越叶の记忆）”

成就：初めての推理（完成第 1 章的推理部分。）

・バスル－ム
照片：原泷ゼンヤ（江静キズナがここで……ハダカに……）
・バルコニ－
●会いたかった人物の写真を选择してください。
＞选择“江静キズナの写真”
●原泷の行动を证明する写真を选择してください。
＞选择“マンション前の江静キズナと岚板ウオタの写真”
●犯人の犯行经路を说明できる写真を选择してください。
＞选择“メゾン・ファルコンの构造图”
●犯人がどこから侵入したのか指定してください。
＞指向ファルコン像
●6 阶から撮影した写真を选择してください。
＞选择“ヒュ－ゴの部屋のバルコニ－から撮影した写真”
●道具の扩大写真を选择してください。
＞选择“2F のバルコニ－を扩大した写真”
●オモリが写った写真を选择してください。
＞选择“ファルコン像の写真”
●ロ－プを引っ挂けた场所を示す写真を选择してください。
＞选择“伤の付いたファルコン像の写真”
●さっき见せた写真を选择してください。
＞选择“ファルコン像の写真”
●本数を教えてくれた人物の写真を选择してください。
＞选择“愚湾ヒュ－ゴの写真”
●ペットボトルが犯行に使われたという明确な证据と示してください。
＞什么都不选择，NO SELECT。
●『その』人物の选择してください。
＞选择“羽越叶ビスの写真”

成就：1 章クリア（打过第 1 章。）



第2章 アイドル连续杀人事件

・太ったようには见えないがな
照片：麝香クロエ“そお？”
照片：砂九罗コシノ“もういいわ、あたし、自分で探すから。”

成就：秘密の写真 1（写真：最入手。）

・マネ－ジャ－を观察する
・マネ－ジャ－に话を闻く
・スキャンダルについて
照片：原泷ゼンヤ（……まさか……来てない？）
・第 1 スタジオを出る
・ミクリに话を闻く
照片：谨饰ミクリ“あんな服、どこで买ったのかしら。”
・クロエに话を闻く
・男性アイドルについて
・女性アイドルについて
・演歌アイドルについて
・闻かない
・演歌アイドルについて
照片：王城フ－カ“好いとる男の人を挑发する”
・男性アイドルについて
・君に赖ったら驮目かな
・アッカの死因について
・アッカが落ちてきた场所について
・死亡推定时刻について
・闻かない
・廊下へ行く
・女の子を见た『场所』について
・女の子を见た『时间』について
・もう闻くことはない
・ウインディに话を闻く
・アリバイについて
・アッカについて
・ヴィオラについて
・やめる
・出州间に话を闻く
・シ－に话をさせる
・今日の行动について
照片：出州间カンサイ“……仕事仲间とビジネスト－クさ”
・ヴィオラについて
・アッカについて
・バンソウコウについて
・やっぱりやめる
・撮った写真をチャックする
・フォ－レに话を闻く
・レフテに话を闻く
照片：MARNI レフテ“っ……使われてない第 7 スタジオで……”
・セシルに话を闻く
・撮った写真をチェックする
・『生放送ライブ』について
・『アッカの写真』について
照片：MARNI フォ－レ“だから知らないって。”
・『アリバイ』について
・『3 人の秘密』について
照片：MARNI レフテ“ご、ごめんなさい……言えません。”



・撮った写真をチェックする
・キャットウォ－クについて闻く
・照明について闻く
照片：原泷ゼンヤ（ふむ……）
・床について闻く
・撮った写真をチェックする
●现在と过去の异なっている部分を选择してください。
＞其实是让你选择两张照片的不同之处。
●以前に见たカギの写真を选择してください。
＞选择“出州间にもらったペンダントの写真”
●『ペンダント』を所持していた人物を选择してください。
＞选择“出州间カンサイの写真”
・クロエに闻く
●クロエに见てもらう写真を选择してください。
＞选择“キャットウォ－クの床に落ちていたカギの写真”
・ウインディに闻く

●ウィンディに见てもらう写真を选择してください。

>选择“キャットウォ－クの床に落ちていたカギの写真”

照片：绘笔ウィンディ“アッカがキャットウォ－クに行くのを见たのよ”

・出州间に闻く

●出州间に见てる写真を选择してください。

>选择“キャットウォ－クの床に落ちていたカギの写真”

●矛盾を照明する写真を选择してください。

>选择“出州间にもらったペンダントの写真”

・撮った写真をチェックする

●アッカを最后に目击した人物を选择してください。

>选择“砂九罗コシノの写真”

●アリバイを证明できなかった人物を选择してください。

>选择“MARNI レフテの写真”

・整形による作られた三つ子だ

●アッカを杀害する可能性がある人物を2人选择してください。

>选择“MARNI フォ－レの写真”

>选择“MARNI レフテの写真”

●フォ－レがアッカを杀害する动机となる写真を2枚选择してください。

>选择“会议室で出州间と密会していると思われるフォ－レの写真(出州间の记忆)”

>选择“ヴィオラのスク－プ写真”

●レフテがアッカを杀害する动机となる写真を选择してください。

>选择“2人の女の子が写った写真(レフテの记忆)”

●キャットウォ－クで手に入れた写真を选择してください。

>选择“キャットウォ－クの床に落ちていたカギの写真”

●カギの正体を示す写真を选择してください。

>选择“出州间にもらったペンダントの写真”

●ペンダントを送った人物の写真を选择してください。

>选择“出州间カンサイの写真”

●ペンダントを受け取った人物の写真を选择してください。

>选择“MARNI フォ－レの写真”

●フォ－レ及びレフテが、お互いを犯人に仕立て上げる工作が可能なことを证明する写真を选择してください。

>什么都不选择，NO SELECT。

●アッカを杀害した凶器である



根据の部分を选择してください。

>指向皮结

・フ－カに话を闻く

・コシノに话を闻く

照片：砂九罗コシノ“そしたらいきなり、あそこのドアが开いて”

・撮れた写真をチェックする

●大家さんの证言をエクスポで收めた写真を选择してください。

>选择“通用口のドアを开けて出てくるアッカの写真(コシノの记忆)”

●シ－が见つけた、アリバイを覆すことができる写真を选择してください。

>选择“トイレで发见された赤いウィッグの写真”

●フォ－レであることを证明している部分を选择してください。

>选择门把手

●左利きの人物の写真を选择してください。

>选择“MARNI フォ－レの写真”

●先の写真がアッカ本人ではないことを证明する写真を选择してください。

>选择“キャットウォ－クへ向かうアッカの写真(ウィンディの记忆)”

●3人で话していた时间を证言している人物の写真を选择してください。

>选择“出州间カンサイの写真”

●キャットウォ－クへ向かったアッカを目击した人物の写真を选择してください。

>选择“绘笔ウィンディの写真”

●フォ－レの行动を证言している人物の写真を选择してください。

>选择“空罗セシルの写真”

●フォ－レのアリバイ工作に一役买った人物の写真を选择してください。

>选择“砂九罗コシノの写真”

・クロエに话を闻く

・セシルに话を闻く

・出州间に话を闻く

・别の场所へ行く

・フォ－レの『死因』について

・『映像』について

・『犯人』について

・情报を确认する

・廊下に出る

・ウィンディに话を闻く

・『映像』について

・『ヴィオラ』について

・『出州间』について

・『レフテ』について

・别の人物に话を闻く

・クロエに话を闻く

・他の场所へ移动

・第1スタジオに行く

・クロエに话を闻く

・セシルに话を闻く

・出州间に话を闻く

照片：出州间カンサイ“知らないって言ってるだろ!!”

・撮った写真をチェックする

●レフテに殴られた位置を指定してください。

>指向脸上的创可贴

・写真を见る

●このスタジオを写した写真を选择してください。

>选择“青いライトがついた第7スタジオの写真(レフテの记忆)”

>选择“第7スタジオでレフテと会っていたと思われる出州间の写真”

>选择“第7スタジオの写真”

●现在の第7スタジオと违う部分を指定してください。

>选择右下照片的蓝色墙壁

●ライトを点灯させることで『作り出した状况』を示す写真を选择してください。

>选择“第1スタジオの映像モニタ－に映し出された犯行映像の写真”

・ミクリと话をする

・シ－と考えをまとめる

●犯人が映像を流していた场所の写真を选择してください。

>选择“青いライトがついた第7スタジオの写真(レフテの记忆)”

●第7スタジオにいた人物の写真を选择してください。

>选择“MARNI レフテの写真”

●色を变える手段を证明する写真を选择してください。

>选择“青いライトがついた第7スタジオの写真(レフテの记忆)”

●发と壁以外に色が变化している部分を指定してください。

>选择背后雕像的紫色手套

・赤

●赤くなった手袋が写っている写真を选择してください。

>选择“ヴィオラの乐屋にいるセシルの写真(コシノの记忆)”

●犯人の写真を选择してください。

>选择“空罗セシルの写真”

成就：不惯れな推理(第2章的推理部分完成。)

●第1スタジオで流れた映像の写真を选择してください。

>选择“第1スタジオの映像モニタ－に映し出された犯行映像の写真”

●映像を流していたと思われる『场所』の写真を选择してください。

>选择“第7スタジオの写真”

●第7スタジオを第4スタジオだと错觉させたことを示す写真を选择してください。

>选择“青いライトがついた第7スタジオの写真(レフテの记忆)”

●その人物の写真を选择してください。

>选择“MARNI レフテの写真”

●犯人の写真を选择してください。

>选择“空罗セシルの写真”

●セシルが犯人であることを示す写真を选择してください。

>选择“第1スタジオの映像モニタ－に映し出された犯行映像の写真”

●犯人を示す决定的な证据となる部分を选择してください。

>选择背后雕像的紫色手套

●键をかけた时间を知る人物の写真を选择してください。

>选择“砂九罗コシノの写真”

●手袋の色が变化したことを说明できる写真を选择してください。

>选择“青いライトがついた第7スタジオの写真(レフテの记忆)”

成就：2章クリア(打过第2章。)



第3章 芸能事务所社长自杀事件

照片：原泷ゼンヤ（クロエもここで、シャワ－を浴びたのか……）

・风吕木屋に话を聞く

・ステファニ－に话を聞く

・ネイルに取材する

・ステファニ－に话を聞く

・风吕木屋に话を聞く

照片：果张ネイル“でもあのときはびっくりしたっす。”

・风吕木屋に话题を振る

・ネイルに话を归す

・ステファニ－にアクシデントについて聞く

・冲绳でのハプニングについて

照片：风吕木屋ヨ－ジ“そうですね。广いですよ。”

・冲绳での摄影について

・撮った写真をチェックする

・写真について聞く

・事务所の经营について

照片：风吕木屋ヨ－ジ“そりゃあ、まあ…”

・新人の育成について

・撮った写真をチェックする

●取引の现场写真を选择してください。

＞选择“ホテルのリズリサの部屋の写真（风吕木屋の记忆）”

●取引相手の人物の写真を选择してください。

＞选择“安部田シシンの写真”

●男に渡した『物』の写真を选择してください。

＞选择“封筒のアップ写真”

●脱税の证据となる写真を选择してください。

＞选择“二重帐簿の写真（风吕木屋の记忆）”

成就：普通の推理（完成第3章的推理部分。）

●スキャンダルに关わる人物の写真を选择してください。

＞选择“风吕木屋ヨ－ジの写真”

●密会を写した写真を选择してください。

＞选择“ホテルのリズリサの部屋の写真（风吕木屋の记忆）”

●密会していた人物の写真を选择してください。

＞选择“安部田シシンの写真”

●见せたい部分を选择してください。

＞指向桌子上的信封

●脱税を里付ける决定的な证据写真を选择してください。

＞选择“二重帐簿の写真（风吕木屋の记忆）”

成就：スキャンダル（剧情成就。）

照片：原泷ゼンヤ（……ふ－ん……ここでね……）

照片：愚湾ヒュ－ゴ“『历战の勇者』っていうかぁ、”

成就：秘密の写真5（写真：兵入手。）

・お前のせいじゃない

・今朝からの经纬

・ネイルの状态

・クロエに相谈する

・ホテルに行った理由

・リズリサの予定

・ステファニ－との关系

・饭の予定について

●高さが足りない状况を示す写真を选择してください。



＞选择“死亡した孔雀リズリサの写真”

●1人では自杀不可能であることを示す写真を选择してください。

＞选择“カ－ペットのアップ写真”

照片：普克ザラ“肌だって、若いだけのアイドルなんか目じゃないっす！”

・ネイルとの关系を聞く

・动机を确认する

・アリバイを确かめる

照片：风吕木屋ヨ－ジ“时间は、9时10分发になってますね。”

・撮った写真をチェックする

・昨日の朝の普克の行动を聞く

・ケンカについて聞く

照片：ステファニ－“イエ－ス。ちょうどこの部屋デシタ。”

・撮った写真をチェックする

・リズリサとのもめごとについて

・アイドルについて

照片：果张ネイル“いんや、今朝气付いて探したときには、部屋にはなかったんだ。”

照片：风吕木屋ヨ－ジ“まあ……仕事ですから……”

●その记忆の持ち主の写真を选择してください。

＞选择“风吕木屋ヨ－ジの写真”

●摄影された时间がわかる部分を选择してください。

＞指向手机上的时间显示

●部屋に入るために必要な物の写真を选择してください。

＞选择“普克の车から发见したリズリサの部屋のカ－ドキ－”

●キ－を持つ人物の写真を2枚选择してください。

＞选择“果张ネイルの写真”

＞选择“普克ザラの写真”

●犯人が罪を着せようとした人物の写真を选择してください。

＞选择“普克ザラの写真”

●ネイルが疑われると困る人物の写真を选择してください。

＞选择“风吕木屋ヨ－ジの写真”

●风吕木屋のアリバイとなる写真を选择してください。

＞选择“リニア车内の写真（风吕木屋の记忆）”

●风吕木屋のアリバイを崩す写真を选择してください。

＞选择“演技をするリズリサの写真（风吕木屋の记忆）”

●ネイルの动机を否定する写真を选择してください。

＞选择“ネイルとリズリサがセリフ合わせをした台本の写真（ネイルの记忆）”

・ネイルが作った台本だった

照片：果张ネイル“いやあそれどころか、ステファニ－ちゃんが着てたみたいな”

・ニセのドラマの台本だった

●犯人の写真を选择してください。

＞选择“风吕木屋ヨ－ジの写真”

●他に部屋に来た人物の写真を选择してください。

＞选择“果张ネイルの写真”

●摄影された时间がわかる部分を选择してください。

＞指向手机上的时间显示

成就：3章クリア（打过第3章。）

第4章 数え唄杀人事件

■在下面这个选项时保存。

・幕の内弁当

照片：砂九罗コシノ“ゼンちゃんだって、それくらいの『器』がある男だと思ってる。”

成就：秘密の写真6（写真：器入手。）

◆写真：器入手后，读取刚才的存档。

・おにぎりセット



照片：砂九罗コシノ“まったく、ゼンちゃんの实入りが良かったころは”

照片：八飞车キリン“おっきい风吕はええね。定番の洗いっこしてもうたわ”

照片：八飞车キリン“あ、でも

あれやな、水着くらいやつたら见てもええよ。”

・フ－カ、团我と行动する
・砂浜を调べる
・船を调べる
・撮つた写真をチェックする

●气になるところを选择してください。

＞指向尖角处的红色

●砂浜で撮った写真を选择してください。

＞选择“烧けて融けたビニ－ルの切れ端の写真”

・团我
・夕方の行动について
・アイについて

照片：团我ジャイロウ“それでもあいつは一生悬命やつてたよ。”

・部屋を出る
・ソニア
・夕方の行动について
・アイについて
・少女の写真を见せる
・ミウ
・夕方の行动について
・アイについて
・闻かない
・セキト
・夕方の行动について
・アイについて
・闻かない
・蛇ノ目
・夕方の行动について
・アイについて
・部屋を出る
・取材结果を振り返る
・ビニ－ル袋について

照片：セキト吕重兵卫“う－ん、仓库の中には……”

・撮つた写真をチェックする

●变化のある部分を选择してください。

＞选择地上的口袋

●变化のある部分を选择してください。

＞指向上数第二排不一样的瓶子

・お前は天才ハッカ－だろう?

●天罚ではないことを示す写真を选择してください。

＞选择“烧けて溶けたビニ－ルの切れ端の写真”

●切れ端のかつての形を示す写真を选择してください。

＞选择“仓库内のビニ－ル袋の写真”

●不自然な空きにあつたものを示す写真を选んでください。



＞选择“仓库の写真（セキトの记忆）”

●ピンの正体を示す写真を选择してください。

＞选择“オキシド－ルのピンの写真”

成就：卓越した推理（完成第4章的推理部分。）

●人の手が加わった形迹を示す写真を选择してください。

＞选择“烧けて溶けたビニ－ルの切れ端の写真”

●ビニ－ルの切れ端の正体を示す写真を选择してください。

＞选择“仓库内のビニ－ル袋の写真”

●ビニ－ルを见つけた场所の写真を选择してください。

＞选择“仓库の写真”

●神の炎の正体を说明できる部分を指定してください。

＞指向上数第二排不一样的瓶子

●不自然な空间にあった物を示す写真を选择してください。

＞选择“オキシド－ルのビンの写真”

●ビニ－ルが杀人に使用されたことを证明する写真を选择してください。

＞选择“烧けて溶けたビニ－ルの切れ端の写真”

・地面を调べる
・天井を调べる
・撮つた写真をチェックする
・团我
・ミウ

照片：茨ミウ“お耻ずかしいお话なんですが”

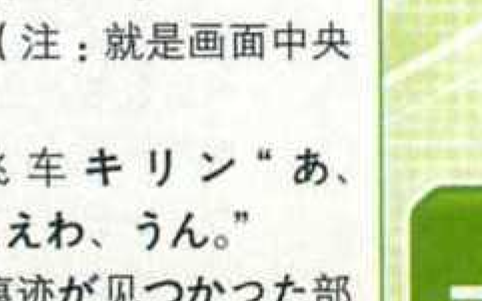
・セキト
・蛇ノ目
・检证する



●この写真の场所を特定できる部分を选择してください。

＞指向神木（注：就是画面中央的树木）

照片：八飞车キリン“あ、あ－……いや、ええわ、うん。”



●ロ－プの痕迹が见つかった部分を指定してください。

＞指向画面中央白色凸起处

●トリックを可能にした要素の一つを示す写真を选择してください。

＞选择“高台の写真”

●ロ－プの痕迹がある部分を指定してください。

＞指向右边大树上被绳子勒过的痕迹

●ご神木にロ－プがかけられていたことを示す写真を选择してください。

＞选择“ご神木で发见したカラビナの写真”

●事件の犯人。その人物の写真を选择してください。

＞选择“茨ミウの写真”

●动かぬ证据を选择してください。

＞选择“ご神木で发见したカラビナの写真”

●黑くて长い发の毛の持ち主を选择してください。

＞选择“茨ミウの写真”

照片：茨ミウ“……私は、闻いてしまったのです。”

成就：4章クリア（打过第4章。）

第5章 リニア铁道爆破予告事件

照片：八飞车キリン“クロ姉が选んでたの、意外に……”

・车掌室に行く
・车掌室に行く

●气になる写真を选择してください。

＞选择“レイがくれたリニアの写真1”

●气になる部分を指定してください。

＞指向月台上的人（最里面一个坐轮椅的人）

・ワゴンをどこへ运んだか
・ワゴンをどこかへぶつけなかつたか

●不可能を可能にするものが写っている写真を选择してください。

＞选择“レイがくれたリニアの写真2”

●不可能を可能にしている部分を指定してください。

＞选择9CAR字样

●9分以内に8车辆内に隐されている爆弹をすべて发见してください。

＞8号车 车辆前方
＞7号车 车辆后方
＞6号车 车辆后方
＞5号车 车辆中央部
＞4号车 车辆后方
＞3号车 车辆中央部
＞2号车 车辆中央部
＞1号车 车辆前方

●左の写真に该当する爆弹を右の8つの写真から选择してください。

＞选择右上那张的照片
＞选择在上面那张下面的照片
＞选择在上面那张下面的照片

成就：爆弹解除（解除炸弹。）

成就：5章クリア（打过第5章。）



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

第6章 惨剧のオ–ディション

照片：八飞车キリン“嘘发见器って、アレ？”

照片：王城フ–カ“そうどすけど……”

・フォトスタジオについて

・火事があったときの状况について

・出火元について

・气になるところ

・廊下へ行く

・ウインディに话を闻く

・不机嫌な理由について

・解雇の理由について

・火事について

・フォトスタジオを通った理由について

照片：绘笔ウインディ“瀬々里にクビにされたから、もうさっさと归ろうと思ってね。”

・撮った写真をチェックする

・出州间に话を闻く

・落ちこんでいる理由について

・トラブルについて

照片：出州间カンサイ“まさか！”

・ニオイについて

・撮った写真をチェックする

・移动する

●テ–プと关系のある写真を选择してください。

＞选择“ウインディのカ–トの底についていたテ–プの写真”

●电源コ–ドを削った人物の写真を选择してください。

＞选择“绘笔ウインディの写真”

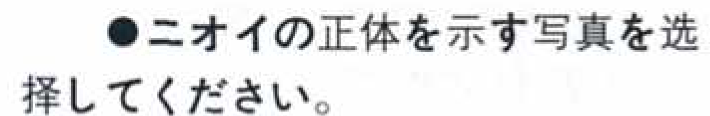
●カ–トに付いていたことを证明する部分を指定してください。

＞指向红色的痕迹

●树脂の正体を示す写真を选择してください。

＞选择“伤のついた电源コ–ドの写真”





●ニオイの正体を示す写真を选择してください。

＞选择“アセトン缶の写真”

●出州间の行动が写った写真を选择してください。

＞选择“フォトスタジオを通ったときの出州间の写真（出州间の记忆）”

●液体を示す写真を选择してください。

＞选择“アセトン缶の写真”

●光っている物の写真を选择してください。

＞选择“粘着テ–プのかけらが付いたガラス片の写真”

●ガラス片を付着させた物の写真を选择してください。

＞选择“ウインディのカ–トの底についていたテ–プの写真”

●『あること』が写った写真を选择してください。

＞选择“伤のついた电源コ–ドの写真”

●この火灾を仕组んだ人物の写真を选择してください。

＞选择“瀬々里ミチコの名刺”

●瀬々里が犯人だと证明できる写真を选择してください。

＞什么都不选择（NO SELECLT）

●出州间が倒した物の写真を选择してください。

＞选择“アセトン缶の写真”

●カ–トの底に付いていた物の写真を选择してください。

＞选择“粘着テ–プのかけらがついたガラス片の写真”



●ウインディが削った物の写真を选择してください。

＞选择“伤のついた电源コ–ドの写真”

・犯人などいない

照片：瀬々里ミチコ“メビウスホ–ルでセットの安全确认をしていたわ”

照片：瀬々里ミチコ“…………………今回に关してはね”

●同じセットが写っている写真を选择してください。

＞选择“9年前のオ–ディションのアキ（キズナの记忆）”

●解除する顺番のヒントになる写真を选择してください。

＞选择“何かの段取りが书かれたメモの写真（ミチコの写真）”

●解除する顺番のヒントになる写真を选择してください。

＞选择“何かの段取りが书かれたメモの写真（ミチコの写真）”

●写真を『解除する顺番で』写真を选择してください。

＞选择梦中少女（正姿）的照片

＞选择梦中少女（背影）的照片

＞选择梦中少女（侧面）的照片

成就：6章クリア（打过第6章。）

第7章 惨剧のオ–ディション再び

・廊下を步く

・事件のあった时间について

・参加者の出入りについて

・今回のオ–ディションについて

・闻かない

・メビウスホ–ルへ行く

・死因について

・死体の状况について

・『血文字』について

・闻かない

・他の控え室へ行く

・事件があった时について

・オ–ディションについて

・闻かない

・アキの控え室へ归る

・事件があった时について

・オ–ディションについて

・考えをまとめる

・第1の事件があった时について

・第2の事件があった时について

・自分が犯人かもしれないと思う理由について

・他の场所へ移动する

・アキの控え室に行く

照片：原泷アキ（ほんの何时间か前まで）

・レフテの控え室に行く

・会议室に行く

・原泷の逮捕について

・第二の事件について

・睡眠药が入っていた可能性について

・闻かない

・廊下を步く

・原泷の逮捕について





・今日の事件について

・现场の状况について

・闻かない

・メビウスホ–ルに行く

照片：原泷アキ（今日オ–ディションを受けるはずだった）

・原泷を逮捕したことについて

・今日の事件について

・会议室の键について

・原泷にココアを渡したことについて

・污れた服について

・闻かない

・留置场に行く

・犯人が弁当をすり替えたから

●弁当がすり替わっていることが确认できる写真を2枚选择してください。

＞选择“控え室のアキの写真”

＞选择“控え室の写真”

・第二の事件にアリバイがあるから

・监视役の警察なら犯行が可能

●犯行が可能な人物の写真を选择してください。

＞选择“谨饰ミクリの写真”

・密室にするメリットがないから

・后から键を置いた

●血文字が不自然なものであることを示す部分を选择してください。

＞指向右手指尖

・キリンは夕と书いたわけじゃなかった

照片：谨饰ミクリ“ジム……た、确かに、困ってますけど……”

照片：愚湾ヒュ–ゴ“ちょっとぉ！ これで『终わり』!？”

成就：秘密の写真2（写真：终入手。）

成就：7章クリア（打过第7章。）

其他成就

在上面的流程攻略中，已经介绍了本作的大部分成就，下面就把剩下的成就介绍一下。只要你按照上面的流程攻略行事，这部分成就一样是不会错过的，只不过随着你的进程不同，获得时间可能会有些出入。




隐藏剧本

随着玩家的流程推进，隐藏剧本会逐渐开启。隐藏剧本的选择方法是在标题画面选择 GRAPHIC & GALLERY，里面的 PHOTO 为收集到的心灵写真，EVENT CG 是游戏 CG，EXTRA 就是隐藏剧本以及片头片尾等。把这些隐藏剧本看完，不但有很多成就，而且也有对应的游戏 CG。

累计成就

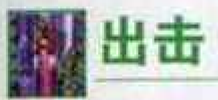
累计成就分为三种：首先是累计的心灵写真数，分为 10、20、30 三个成就，非常简单。其次是画廊全收集，除了上面所说的隐藏剧本为，PHOTO 和 EVENT CG 也需要达成 100%。按照本文的攻略，这不是问题。另外初次进入 PHOTO 和 EVENT CG，也各自有一个对应的成就。

本作由于流程很长，加上又不是单纯的文字游戏，所以通关时可能遗漏部分画廊要素，其中又以 PHOTO 最容易遗漏。这里顺便告诉大家一个查找的办法，那就是看编号。画廊要素里，隐藏剧本的相关内容是排在最后的，而之前的内容都是按流程的先后依次排列的。相信掌握这一规律之后，就算出现遗漏也不是问题了。



《怒首领蜂》

在流程中收齐全部 6 张秘密的写真（最终鬼畜兵器）后，在标题画面的 SPECIAL 选项里会追加《怒首领蜂》。顾名思义，这就是 Cave 的成名作，不过大家不用担心，因为成就的要求很简单。

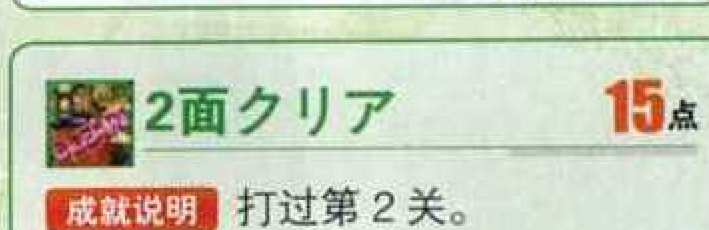


出击 10点
成就说明 开始《怒首领蜂》游戏。

挑战 70点
成就说明 不接关打过第一关。
成就拿法 好吧，姑且算是这个小游戏最难的一个成就。允许阵亡，允许放保险，要是这你都不过了，那我也无话可说了。

击坠 10点
成就说明 第一次被击坠。

まだまだ 10点
成就说明 第一次接关。



1面クリア 10点
成就说明 打过第 1 关。

2面クリア 15点
成就说明 打过第 2 关。

3面クリア 20点
成就说明 打过第 3 关。



4面クリア 25点
成就说明 打过第 4 关。

5面クリア 30点
成就说明 打过第 5 关。

6面クリア 50点
成就说明 打过第 6 关。
成就拿法 过关的 6 个成就，可以接关，因此任何人都能完成，无任何难度。

みんなで応援しよう! 25点
成就说明 只剩最后一条命时过关。

猛攻击 30点
成就说明 一关内使用 5 次强化。

おわかりいただけただろうか 20点
成就说明 被死神杀死。
成就拿法 如果你在任意一关耗时过长，就会出现死神。只要被死神碰到就算死亡。

《NIN2 BRAIN》

这是本作附带的又一个小游戏。这个游戏的玩法和去年发售的《NIN2 JUMP》一样，只是简单了不少，而且关卡也少。不过相比本作的其他部分，这个部分的成就算是最难的。本作的难度之所以达到了两星，也是拜此所赐，不过只要稍有一点动作游戏基础，全成就依然没有任何问题。

はじまりはじまり 20点
成就说明 进入《NIN2 BRAIN》游戏。

ホップステップジャンピング 20点
成就说明 第一次跳跃。

しっかりキャッチ 20点
成就说明 第一次使用飞爪。

うりゃりゃりゃー! 20点
成就说明 第一次使用强化（即进入可以攻击敌人的状态）。

不屈の斗志 25点
成就说明 累计死亡十次。

ニンジャーうしろー! 30点
成就说明 同时出现 3 只死神。
成就拿法 只要你在任意一关不死且一直拖着不过关，死神的数量就会逐渐增多。推荐在 SPRING 的第一关完成，没有难度。

完全制霸 40点
成就说明《NIN2 BRAIN》全关卡获得 S 级评价。
成就拿法 这是本作最难的一个成就，其难度可谓大过之前所有的成就。当然这并不是因为这个成就很难，而是因为其他的成就实在太简单了……衡量评价的惟一条件就是过关时间，只要够快就有 S 级。由于是个平台动作游戏，说太多也没有意义，全靠大家自己练习。最麻烦的是飞爪的应用，只要能熟练掌握飞爪，就不会有什么问题了。





黑道圣徒3	THQ	动作射击
X360 Saints Row: The Third		美版
2011年11月15号	多人在线	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 华尔兹　美编 NINA

近几年搞怪在美国似乎特别受欢迎，无论是猎奇爆红的LADY GAGA，还是各种稀奇古怪的好莱坞大片都特别受到追捧。当然游戏界也向来不缺乏这种极富恶搞精神的游戏。老美在驾驭恶搞内容的程度上一点不输给日本人。《黑道圣徒3》中充满着各种让人捧腹的内容，整个游戏看上去真是又新奇又够酷。当然游戏内容丰富度也是毋庸置疑的，让人玩起来无论投入度还是乐趣都保持在兴奋的状态，不可否认“《黑道圣徒》系列”在沙箱类型游戏中走出了自己的风格。

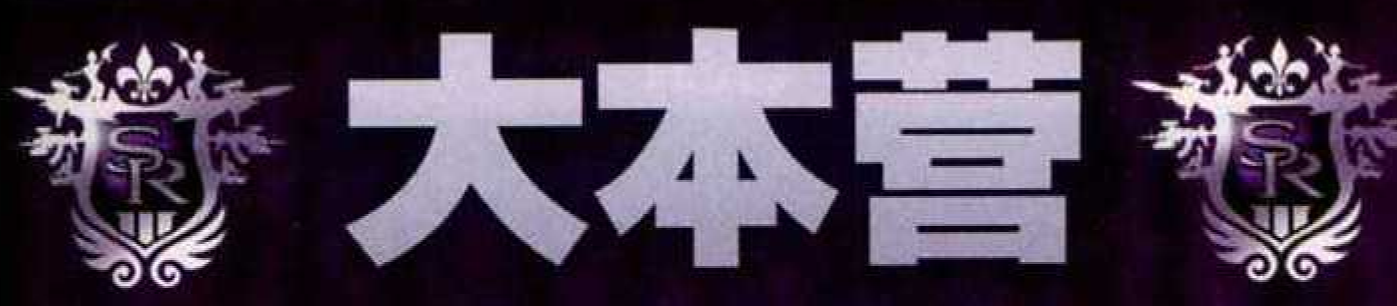
系统指南

基本操作

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	旋转视角
X	装填子弹、按住为捡起武器
Y	打开车门、按下机关、打开降落伞等
B	调出武器选择
A	跳跃
LB	加速跑
RB	扔手雷
LT	瞄准、徒手状态为特殊攻击
RT	射击、徒手状态为普通攻击
按下RS	快速使用近身攻击
按下LS	蹲下
START	选项菜单
BACK	电话菜单

画面解析





大本营

游戏中的大本营便是玩家的住所，每次从存档点开始玩家便会出在大本营中，到后期会有越来越多的建筑变成玩家的大本营。大本营里可以装备现有的武器选择要用的车等。

WARDROBE

更换玩家现有的服装，玩家除了可以去服装店买外，后期还会赠送不少奇奇怪怪的套装。

GARAGE

选择车库里现有的车，玩家在路上将心意的车开往车库即可在这个选项中随时调出，无论玩家之前停在哪里或者损坏成什么样，只要在这里选择就和一辆新的一样。游戏到后期会为玩家增加不少车辆，甚至飞机坦克都可以随便开出去。

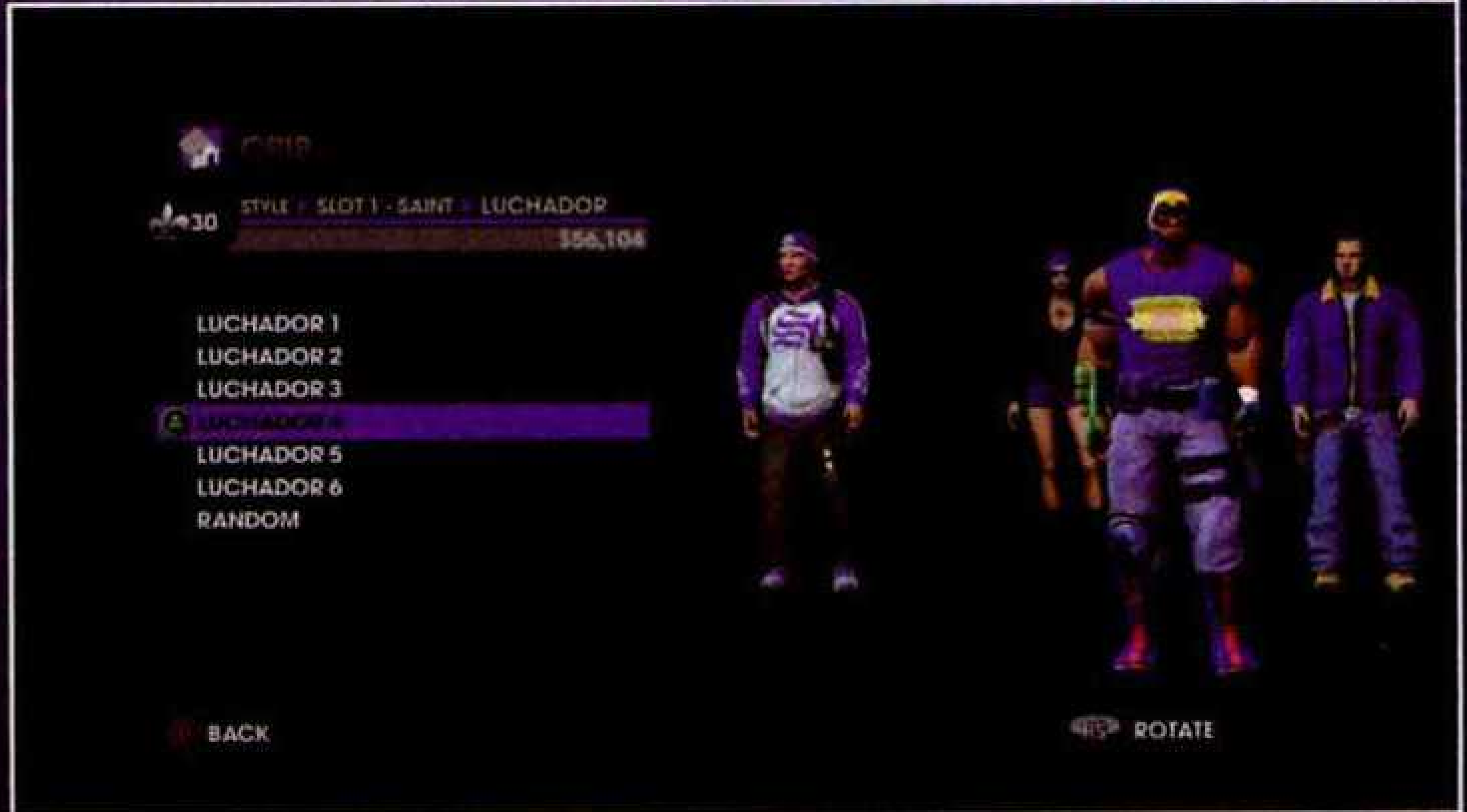


WEAPON CACHE

武器选择，游戏中武器菜单所对应的每个位置都有多种武器选择，玩家可以在这个选项中对现有的武器进行装备，在武器店中同样可以选择更换武器。

GANG CUSTOMIZATION

对帮派中的小弟成员穿着以及开的车子进行自定义，游戏到后期可以选择的种类繁多。



手机界面

手机界面是游戏中最重要的系统，其中接新的任务就必须从这里选择。



MAP

游戏中的地图，可以通过推右摇杆来放大、缩小。在制定的地点按下A键，GPS便会为玩家标出最近的路线，非常方便。

MISSIONS

玩家需要在这里选择主线任务，多个任务出现时没有先后顺序，最后都需要完成。

SAINTS BOOK

查看玩家分支任务的完成情况。

UPGRADES

升级选项，玩家需要根据自己的喜好来消费点数习得各种技能，其中不少例如增加HP上限，回血速度等会使游戏过程轻松不少，推荐早日将这些选项升级。由于学习技能还要花费金钱，所以可以优先提升资金相关的能力。

ABILITIES（技能选项）

COLLECTIBLE FINDER
大地图中为玩家标出需要收集的隐藏物品。

DUAL WIELD-PISTOLS
升级后玩家选择手枪后会变成双枪

DUAL WIELD-SMGS
升级后玩家选择SMG时会变成两把

NOTORIETY-DECKERS
玩家的DECKERS通辑槽更容易被削减

NOTORIETY-LUCHADORES
玩家的LUCHADORES通辑槽更容易被削减

NOTORIETY-MORNINGSTAR
玩家的MORNINGSTAR通辑槽更容易被削减

NOTORIETY-POLICE
玩家警察的通缉数更容易被削减

REVIVE-SPEED
玩家救人的速度会变快

SAINTSBOOK
电话菜单中开启SAINTSBOOK选项

SKILL-PICKPOCKET
更容易从路人身上得到钱

SKILL-SCAVENGER
可以从人身上得到双倍的金钱

SPRINT-INCREASE
耐力增加

HEALTH（血量）

HEALTH-REGEN
玩家回血的速度会变快

HEALTH-UPGRADE
增加血量的最大上限

DAMAGE（伤害）

DAMAGE-BULLET
减少子弹对玩家的伤害

DAMAGE-EXPLSIVE
减少爆炸对玩家的伤害

DAMAG-FALL
减少落地时的伤害

DAMAG-FIRE
减少火焰对玩家的伤害

DAMAG-VEHICLE
减少车辆碰撞的伤害

EXPLOSIONS-NO RAGDOLL
在爆炸中，玩家不会倒下

COMBAT（战斗相关，后面的内容会随着流程开启）

AMMO-XXXXXXX
所选武器最大弹药增加

FASTER RELOADS
增快换弹速度

MELEE-MUSCLES
肉搏中可以将敌人扔得更远

VEHICLES（车辆相关，后面的内容会随着流程开启）

SKILL-NITROUS
在开车时按下左摇杆（LS），所有车子都会发动氮气加速。

GANG ABILIYIES
帮派相关

GANG-FOLLOWERS
可以选择代小弟的数量增多

GANG-HEALTH INCREASE
小弟的血量增加

GANG-REVIVE TIMER
小弟跟随的时间更久

GANG-SMGS
成员所持武器为 SMG

BONUSES（金钱相关）

BONUSES-HOURLY CITY INCOME
每小时可以获得收入

SWAP-CASHI FOR RESPECT
增加酬劳

CUSTOMIZATION ITEMS
定制项目（随着流程全部开启）

STRONGHOLDS
大本营地点（随着流程全部开启）

ACTIVITIES
分支游戏内容选项（随着流程全部开启）

MUSIC

选择音乐，也就是玩家在载物上的音乐，除了电台的外还有多种转收录的歌曲，分类比较多，玩家可以把喜欢的列入收藏，这样在乘物中按十字键左右即可选择是否播放歌曲。

CAMERA

拍照选项，需要联网状态开启

PHONE

可以选择叫好友或者小弟来帮忙等



CASH

查看工资收入

EXTRAS

查看流程进度等

全武器分析

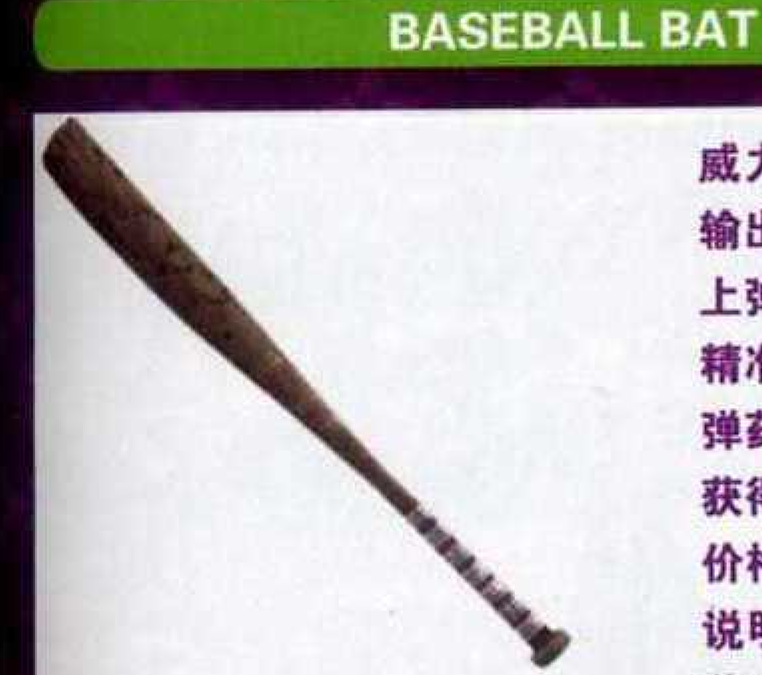
玩家在装备武器时有多种武器分类，每种分类玩家需要作出取舍。在大本营中或者在武器商店中都可以进行更换装备。如果在流程中没有捡到的装备，都可以去商店花钱买到。游戏中的武器非常重要，后期几种 S 武器可以使得游戏难度大幅下降，并且有破坏平衡之嫌。



肉搏类

肉搏武器惟独在近距离下使用才能有效率，由于后期关卡大部分没有太多接近敌人的机会，建议不用花大价钱买。初期的 THE PRNRTRATOR 和后期最强的 APOCA-FIST 都是免费的，其他实用度着实一般，不推荐把钱砸在近身武器上。

BASEBALL BAT　推荐度：C



威力：4/10
输出速度：3/10
上弹速度：–
精准度：–
弹药数：–
获得方法：商店购买
价格：250
说明：最普通的近身格斗武器，只推荐在初期使用。

BASEBALL BAT LVL2



威力：5/10
输出速度：3/10
上弹速度：–
精准度：–
弹药数：–
获得方法：商店购买　**价格**：2500
说明：升级后外形发生变化，威力仅增加一格。14关拿到THE PRNRTRATOR后彻底失去价值。

THE PRNRTRATOR　推荐度：B



威力：5/10
输出速度：3/10
上弹速度：–
精准度：–
弹药数：–
获得方法：14关后获得
价格：–
说明：外形最猥琐的武器，威力不低，中前期的近战利器。

NOCTURNE　推荐度：C



威力：5/10
输出速度：3/10
上弹速度：–
精准度：–
弹药数：–
获得方法：38关后购买
价格：50000
说明：价格不菲，威力却平平，购买的人多半是冲着攻击效果去的。

WOODSMAN　推荐度：C



威力：8/10
输出速度：3/10
上弹速度：–
精准度：–　**弹药数**：–
获得方法：44关后购买
价格：1000000
说明：电锯自然威力不俗，不过拿到这个的时候一击必杀的APOCA-FIST也拿到了，一定程度丧失了实用性。

APOCA-FIST　推荐度：S



威力：10/10
输出速度：3/10
上弹速度：–
精准度：–
弹药数：–
获得方法：44关获得
价格：–
说明：最强的近身战武器，可以把敌人轰成血浆，几乎对所有敌人秒杀。

手枪类

手枪的特点便是换弹速度非常快，精准度高，不过威力很小。不少场面是必须使用手枪的，习得特定技能后可以手持双枪，这样才能发挥最大作用。

KA-1 KOBRA　推荐度：C



威力：3/10
输出速度：6/10
上弹速度：10/10
精准度：10/10
弹药数：5/10
获得方法：商店购买
价格：100
说明：最早期的手枪，各项能力都一般。

KA-1 KOBRA LV2



威力：3/10
输出速度：6/10
上弹速度：10/10
精准度：10/10
弹药数：6/10
获得方法：商店购买
价格：100
说明：KA-1 KOBRA升级后获得，弹匣容量有一点提升。

KA-1 KOBRA LV3



威力：4/10
输出速度：6/10
上弹速度：10/10
精准度：10/10
弹药数：6/10
获得方法：商店购买　**价格**：10000

说明：再次升级后获得，外形发生较大变化，实际只是威力增加一点，价格却要翻几番。



KA-1 KOBRA LV4



威力：4/10
输出速度：6/10
上弹速度：10/10
精准度：10/10
弹药数：6/10
获得方法：商店购买
价格：20000
说明：升至最后一级后惟一的变化便是可以直接穿过敌人的装甲。

45 SHEPHERD

推荐度：C



威力：5/10
输出速度：4/10
上弹速度：10/10
精准度：10/10
弹药数：6/10
获得方法：商店购买　**价格**：100
说明：相比KA-1 KOBRA，45 SHEPHERD的特点是威力高，但射速较差。

45 SHEPHERD LVL.2



威力：5/10
输出速度：5/10
上弹速度：10/10
精准度：10/10
弹药数：5/10
获得方法：商店购买
价格：100
说明：射速少量提升，子弹数少量上升。

45 SHEPHERD LVL.3



威力：5/10
输出速度：5.5/10
上弹速度：10/10
精准度：10/10
弹药数：5.5/10
获得方法：商店购买
价格：10000
说明：同样是射速少量提升，子弹数少量上升。

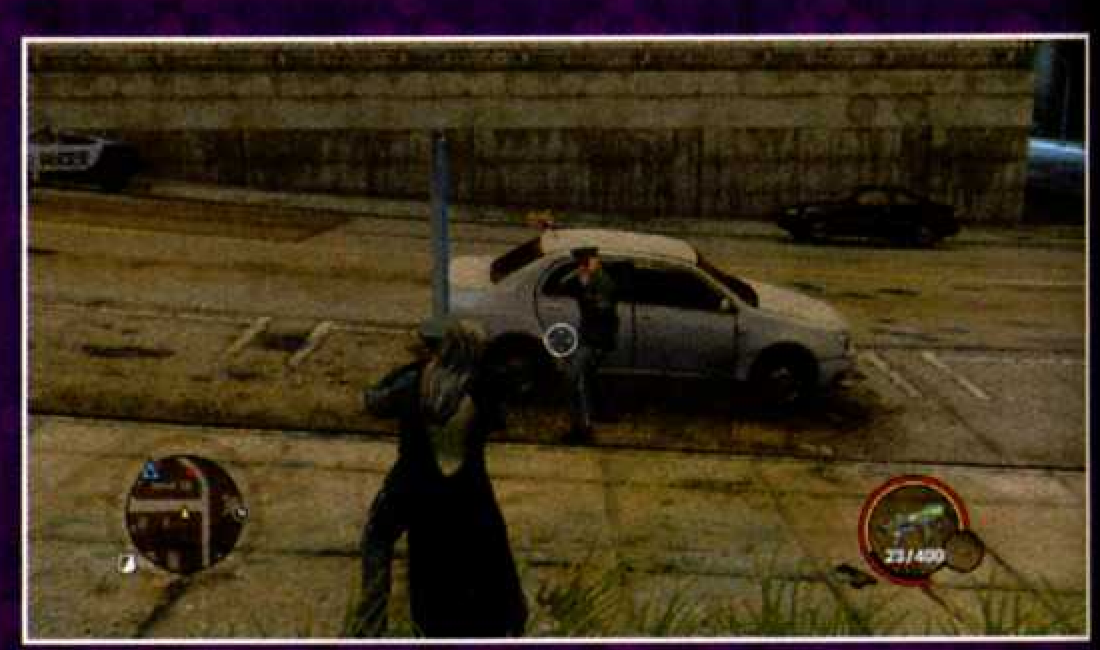
45 SHEPHERD LVL.4



威力：5/10
输出速度：6/10
上弹速度：10/10
精准度：10/10
弹药数：6/10
获得方法：商店购买
价格：20000
说明：同样是射速少量提升，子弹数少量上升。

单持冲锋枪

相比手枪威力变化不大，不过胜在射速占优，其次便是子弹数较多，在车中等场合推荐使用。精准度较差，容易偏位。习得技能后同样可以双持，中前期的主力武器。



TEK Z-10

推荐度：C



威力：3/10
输出速度：8/10
上弹速度：7/10
精准度：6/10
弹药数：8/10
获得方法：商店购买
价格：5000
说明：最基础的机枪，威力一般，优势是升满级所需的价格较低。

TEK Z-10 LVL.2



威力：4/10
输出速度：8/10
上弹速度：7/10
精准度：6/10
弹药数：8/10
获得方法：商店购买
价格：5000
说明：升级后获得，少量增加威力。

TEK Z-10 LVL.3



威力：4/10
输出速度：8/10
上弹速度：7/10
精准度：6/10
弹药数：8/10
获得方法：商店购买
价格：10000
说明：升级后获得，少量增加威力。

TEK Z-10 LVL.4



威力：4/10
输出速度：8/10
上弹速度：7/10
精准度：6/10
弹药数：8/10
获得方法：商店购买
价格：5000
说明：升级后获得，少量增加威力。

D4TH BLOSSOM

推荐度：B



威力：4/10
输出速度：9/10
上弹速度：7/10
精准度：6/10
弹药数：9/10
获得方法：商店购买
价格：5000
说明：相比TEK Z-10各项能力均有大幅提升。

D4TH BLOSSOM lvl.2



威力：4/10
输出速度：9/10
上弹速度：7/10
精准度：6/10
弹药数：9/10
获得方法：商店购买
价格：7500
说明：D4TH BLOSSOM的基础上增加弹匣容量。

D4TH BLOSSOM lvl.3



威力：4/10
输出速度：9.5/10
上弹速度：7/10
精准度：6/10
弹药数：9/10
获得方法：商店购买
价格：15000
说明：D4TH BLOSSOM lvl.2的基础上增加子弹射速。

D4TH BLOSSOM lvl.4



威力：5/10
输出速度：9.5/10
上弹速度：7/10
精准度：6/10
弹药数：9/10
获得方法：商店购买
价格：30000
说明：D4TH BLOSSOM lvl.3的基础上增加威力。

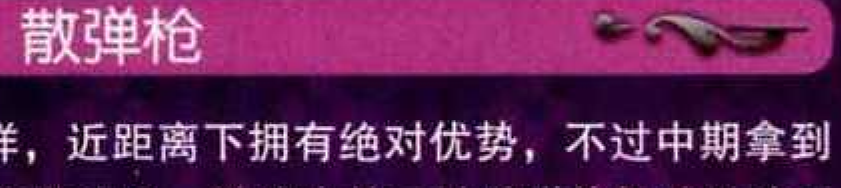
CYBER SMG

推荐度：B



威力：4/10
输出速度：8.5/10
上弹速度：7/10
精准度：7/10 **弹药数**：–
获得方法：38关后商店购买
价格：100000
说明：拥有子弹无限的优势，不过由于得到这把武器后大部分强力武器已经出现，所以作用不是特别突出。

散弹枪



散弹枪与其他射击游戏一样，近距离下拥有绝对优势，不过中期拿到的STAG则和传统散弹枪风格有些偏差。游戏中的三种散弹枪相差悬殊不大，前期对付胖子这种皮厚血多的敌人比较管用，到后期没什么太大的作用。





GRAVE DIGGER

推荐度：B



威力：5/10
输出速度：3/10
上弹速度：5/10
精准度：1/10 **弹药数**：2/10
获得方法：商店购买 **价格**：10000
说明：惟独在初期由于近距离有绝对杀伤力可以一用，在对付胖子敌人的时候边后退边喷即可，或者机枪型敌人倒下后连喷。

GRAVE DIGGER LVL2



威力：6/10
输出速度：3.5/10
上弹速度：5/10
精准度：1/10
弹药数：3/10
获得方法：商店购买
价格：10000
说明：相比GRAVE DIGGER射速和威力少量提升。

GRAVE DIGGER LVL3



威力：7/10
输出速度：4/10
上弹速度：5/10
精准度：1/10
弹药数：3/10
获得方法：商店购买
价格：20000
说明：相比GRAVE DIGGER LVL2射速和威力少量提升。

GRAVE DIGGER LVL4



威力：8/10
输出速度：4/10
上弹速度：5/10
精准度：1/10
弹药数：4/10
获得方法：商店购买
价格：40000
说明：相比GRAVE DIGGER LVL3射速和威力少量提升。

AS3 ULTIMAX

推荐度：C



威力：5/10
输出速度：3/10
上弹速度：5/10
精准度：4/10
弹药数：2/10
获得方法：商店购买　**价格**：10000
说明：AS3 ULTIMAX在所有散弹枪中精准度最占优势，并且有效距离稍远，其他则无太大差异。

AS3 ULTIMAX LVL.2



威力：5.5/10
输出速度：4/10
上弹速度：5/10
精准度：4/10
弹药数：3/10
获得方法：商店购买
价格：10000
说明：升级后获得，威力增加的同时增加子弹数量。

AS3 ULTIMAX LVL.3



威力：6/10
输出速度：5/10
上弹速度：5/10
精准度：4/10
弹药数：3.5/10
获得方法：商店购买
价格：20000
说明：升级后获得，威力增加的同时增加子弹数量。

AS3 ULTIMAX LVL.4



威力：6.5/10
输出速度：6/10
上弹速度：5/10
精准度：4/10
弹药数：4/10
获得方法：商店购买
价格：40000
说明：升级后获得，威力子弹数量增加，同时射速提升。

S3X HAMMER

推荐度：B



威力：5/10　**输出速度**：3/10
上弹速度：5/10　**精准度**：1.5/10
弹药数：3/10
获得方法：31关后商店购买
价格：20000
说明：STAG的成员的武器，到中期左右玩家会经常与这些敌人交手，很容易从地上捡到这把武器，升满级后攻击力很高。S3X HAMMER没有上弹时间，但需要小心过热。

S3X HAMMER LVL2

威力：6/10
输出速度：3.5/10
上弹速度：5/10
精准度：1.5/10
弹药数：3/10
获得方法：商店购买
价格：20000
说明：升级后获得，威力和输出均提升。

S3X HAMMER LVL3



威力：7/10
输出速度：4/10
上弹速度：5/10
精准度：1.5/10
弹药数：3/10
获得方法：商店购买
价格：40000
说明：升级后获得，威力和输出均提升。

S3X HAMMER LVL4



威力：8/10
输出速度：4.5/10
上弹速度：5/10
精准度：1.5/10
弹药数：3/10
获得方法：商店购买
价格：80000
说明：升级后获得，威力和输出均提升。

双持冲锋枪



冲锋枪的特点是子弹足够多，并且有非常稳定的攻击输出，尤其STAG的RIFLE这把，中期特别实用。而狙击枪在个别场合也需要使用。





K-8 KRUKOV

推荐度：C



威力：5/10
输出速度：7.5/10
上弹速度：7/10
精准度：7/10
弹药数：7/10
获得方法：13关后商店购买
价格：10000
说明：最基础的双手持武器，升级后威力大幅提升。

K-8 KRUKOV LVL2



威力：6/10
输出速度：7.5/10
上弹速度：7/10
精准度：8.5/10
弹药数：7/10
获得方法：商店购买
价格：10000
说明：升级后获得，威力和命中等都有较明显提升。

K-8 KRUKOV LVL3



威力：6/10
输出速度：8/10
上弹速度：7/10
精准度：8.5/10
弹药数：7.5/10
获得方法：商店购买
价格：20000
说明：升级后获得，威力和命中等都有较明显提升。

K-8 KRUKOV LVL4



威力：6/10
输出速度：8/10
上弹速度：7/10
精准度：8.5/10
弹药数：8/10
获得方法：商店购买
价格：40000
说明：升级后获得，具有穿甲能力并且子弹数量提升。

AR-55

推荐度：B



威力：7/10
输出速度：7/10
上弹速度：7/10
精准度：9/10　**弹药数**：7/10
获得方法：13关后商店购买
价格：10000
说明：射程足够远，并且有一发致敌的攻击力。不少在室外战斗的场景可以阴死大部分敌人。

AR-55 LVL.2



威力：7/10
输出速度：7/10
上弹速度：7/10
精准度：9/10
弹药数：7/10
获得方法：商店购买
价格：10000
说明：升级后获得，增加准星的大小。

AR-55 LVL.3



威力：7/10
输出速度：7/10
上弹速度：7/10
精准度：9/10
弹药数：7.5/10
获得方法：商店购买
价格：20000
说明：升级后获得，弹药数量上升。

AR-55 LVL.4



威力：7/10
输出速度：7/10
上弹速度：7/10
精准度：9/10
弹药数：7.5/10
获得方法：商店购买
价格：40000
说明：升级后获得，减少中弹后的准星偏移。

STAG RIFLE

推荐度：A



威力：6.5/10
输出速度：6/10
上弹速度：–
精准度：9/10　**弹药数**：–
获得方法：31关后商店购买
价格：20000
说明：与之前那把STAG散弹枪一样，STAG RIFLE同样无子弹限制和上弹时间，当然，同样要小心过热。

STAG RIFLE LVL2



威力：6.5/10
输出速度：6.5/10
上弹速度：–
精准度：9.5/10
弹药数：–
获得方法：商店购买
价格：20000
说明：升级后获得，射速获得提升。

STAG RIFLE LVL3



威力：6.5/10
输出速度：7/10
上弹速度：–
精准度：9.5/10
弹药数：–
获得方法：商店购买
价格：40000
说明：升级后获得，射速获得提升。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

STAG RIFLE LVL4



威力：6.5/10
输出速度：7/10
上弹速度：–
精准度：9.5/10
弹药数：–
获得方法：商店购买
价格：80000
说明：升级后获得，射速获得提升。

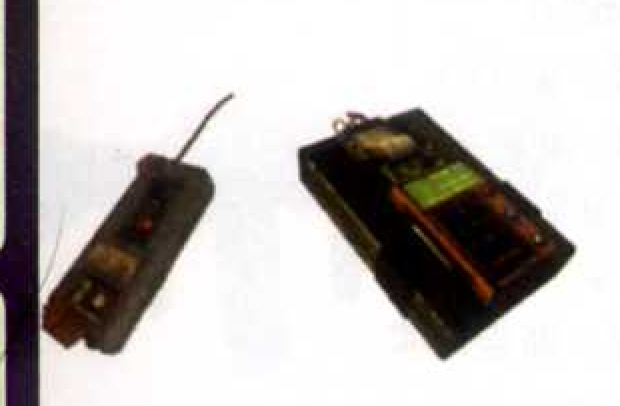
爆破型武器

爆破类武器的特点便是威力大，但是子弹数量非常小，多用来对付坦克、装甲车、胖子等拥有强力防御的敌人。





ANNIHLATOR（RPG） 推荐度：A



威力：7/10
输出速度：2/10
上弹速度：10/10
精准度：9/10
弹药数：2/10
获得方法：商店购买
价格：15000
说明：威力和命中率都有保证，不过子弹数量太少，升级后威力不断增加，最多可到达9。升至最后一级后会有自动锁定功能。

SATCHEL CHARGE 推荐度：B

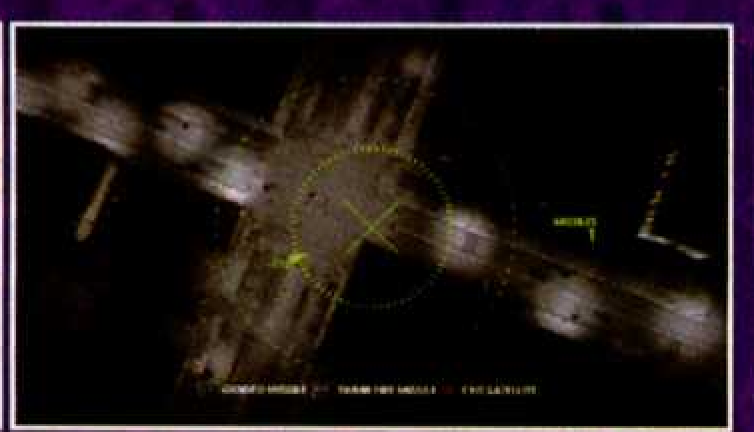


威力：8/10 **输出速度**：2/10
上弹速度：–
精准度：7/10 **弹药数**：2/10
获得方法：通过第39关后获得
价格：N/A
说明：按RT将这种定时雷扔出后，按RB便可引爆。相当于可以埋雷等敌人过来后引爆，威力尚可，升级后提升实用价值。

特别武器

特别武器造型中不少造型怪异，使用起来也特别厉害，尤其洛克人炮BUSTER，简直是后期神武器。特别武器中虽然强力的不少，但毕竟只能装备一种，个别武器太突出掩盖了其他武器的光芒。





CYBER BUSTER 推荐度：S



获得方法：通过第38关后获得
价格：N/A
说明：全游戏最强武器，首先拥有无限子弹，其次精准度够高，单发威力适中，在蓄力后威力以及爆炸效果大幅提升，绝对是38关以后的必备杀人工具。不过可惜不能升级。也算变向的省钱了。
威力：5/10
输出速度：6.5/10 **上弹速度**：–
精准度：10/10 **弹药数**：–

MCMANUS 2015(SNIPER) 推荐度：C



威力：7/10
输出速度：4/10
上弹速度：10/10
精准度：10/10 **弹药数**：2/10
获得方法：通过第6关 **价格**：25000
说明：虽然在双手持武器中已有狙击枪，不过MCMANUS 2015(SNIPER)的优势在于上弹速度足够快，并且射程更远。

RC POSSESSOR 推荐度：C



威力：– **输出速度**：4/10
上弹速度：– **精准度**：9/10
弹药数：2/10
获得方法：通过第13关
价格：N/A
说明：可以控制敌人的坦克等工具，在升级后使用次数增加，并且可以控制的种类增加。趣味大于作用的武器。

REAPER DRONE MISSILE 推荐度：A

威力：9/10
输出速度：4/10
上弹速度：–
精准度：9/10
弹药数：1/10
获得方法：通过第3关 **价格**：N/A
说明：这种空投型武器范围以及威力都有保证，不过在使用时应先确保身边足够安全。升级后导弹数增加。

SA-3 AIRSTRLKE 推荐度：B



威力：9/10
输出速度：4/10
上弹速度：–
精准度：9/10 **弹药数**：1/10
获得方法：通过第3关 **价格**：N/A
说明：定位后一次性发射多发导弹的强力武器，缺点是子弹数量相对较少，并且定位时间比较长。在中前期有绝对的威力优势。

SONIC BOOM　推荐度：B

威力：5/10
输出速度：5/10　**上弹速度**：-
精准度：5/10　**弹药数**：-
获得方法：通过第41关　**价格**：N/A
说明：SONIC BOOM蓄力后可以把敌人吹到很远的距离外，蓄满后可以把敌人直接轰成肉渣。不过由于近距离有最强的拳套在，所以实用度大减。

手雷

游戏中四种手雷每个都没携带限制，所以多买几个备在身上战斗时还是挺管用的。尤其一些类似臭气或者电磁雷的，范围大可以牵制住敌人。





ELECTRIC GRENADES　推荐度：A



威力：6/10
输出速度：2/10
上弹速度：-
精准度：7/10　**弹药数**：2/10
获得方法：商店购买　**价格**：100
电磁雷初期算是比较实用的武器，尤其是对付机枪胖子，一个电雷过去对方就任你鱼肉了。升满级后可以控制引爆时间。

EXPLOSIVE GRENADE　推荐度：B



威力：6/10
输出速度：2/10
上弹速度：-
精准度：7/10
弹药数：2/10
获得方法：商店购买
价格：50
最普通的手雷，升级后可以提高爆炸范围以及威力。

FLASHBANGS　推荐度：B



威力：-
输出速度：2/10
上弹速度：-
精准度：7/10
弹药数：2/10
获得方法：商店购买　**价格**：50
闪光雷只用来牵制敌人，使敌人失去行动能力，升满级后会变成臭气弹，可以解锁相关成就。

MOLOTOV　推荐度：C



威力：6/10
输出速度：2/10
上弹速度：-
精准度：7/10
弹药数：2/10
获得方法：商店购买
价格：50
燃烧瓶扔出后没有引爆时间，不过范围逊于普通手雷。升级后增加威力。



主线流程

序章



游戏的第一关的银行抢劫行动基本没难度，玩家一开始就有无限弹药，杀入里面按Y给里面的小姑娘签个名继续前进，将几个敌人和直升机击破后我方的直升机出现，并且试图将整个金库搬走，扒在平台上击倒几个敌人，尽量将目标锁定天上的直升机，机坠后可以直接将地面的杂兵也炸死。由于被人出卖，我们的主角一行终究还是被抓到了。



原来这一切都是PHILIPE的阴谋，在Johnny的帮助下，主角一行得以脱困。之后在飞机上的战斗起初没有武器，需要徒手击倒敌人，在放倒几个敌人后得到手枪，按Y去劫持一个敌人，来到指定地点后便会上演急速坠落的好戏。这里按A会切换两种模式，一种仰视对付上面的敌人，一种俯视对付下面的。在下落过程中玩家需要躲避障碍物，用枪可以将车子打爆。中间会有一次主角进入敌人飞机里耍帅的过程。最后在接到SHAUNDI后本关结束。

WE'RE GOING TO NEED GUNS

我们需要足够的武器，又该来一次抢劫行动了。将地图打开，锁定蓝色区域，这样 GPS 会为玩家标出最近的路线，来到武器店进行一番补充后就可以前往指定地点抢武器了。这里敌人很多，而且比较耐打，建议换上散弹枪近战杀入即可。将 2 楼的敌人一并消灭后需要暂时防守一端时间，这时推荐以远战武器为主。支撑一段时间后 PIERCE 便会带领大部队杀到，此时玩家需要操作 REAPER DRONE 无人机对敌人进行轰炸，按住 LT 可以进入追身视角，更容易命中敌人，注意这里千万不要炸到同伴的直升机。使用机枪扫射敌人直升机的地方没什么难点，子弹是无限的。

PIERCE

STEELPORT HERE I AM

首先去找 PIERCE，接着选一辆车子开往修理厂，这样在大本营时即可选择驾驶这辆车出行了。玩家可以将路上喜欢的车都存入车库中，以后都可以随便开走。



接着去服装店选一身行头，选完衣服后会遇到游戏中的胖子敌人，这种敌人皮厚血多，但是非持武器的只会傻傻的向你冲过来，使用散弹枪便退边打就能制服他。每次快要接近玩家时会出现 QTE，按对了可以避开，固定的是 A 连按，将其打倒后需要玩家上前按 Y 将其终结。解决掉胖子敌人后需要驾车逃离这里回到家中。

PARTY TIME

前往 PARTY，空中按 Y 跳伞下去，可以先来一发 REAPER DRONE 清场……抓到黄色标示人物后按 Y 对其逼问，接着需要前往地下室，PARTY 里的人很多，不如直接快跑冲过去。地下室会捡到手雷，用它炸掉里面的杂兵后继续前进，接下来需要玩家在这个地方防守一段时间，随后几个弟兄们就会来帮忙战斗。

消灭掉 PARTY 中所有敌人后乘坐泳池旁的直升机去追中尉，追随过程中如果离得太远黄槽耗尽便会判定失败，玩家不用跟着对方“钻洞”，直接往高飞即可，上面既安全又稳。到达后进入里面抓住中尉，按下右摇杆即可直接将他处决。此后这个 PARTY 归为大本营，并且开启“小弟”系统。

GUARDIAN ANGEL

在直升机上用火箭筒掩护 PIERCE 的车子时注意，这里最大的敌人其实是玩家手里的火箭筒，千万不要在敌人接近所保护车子的时候开炮，这样只会让其受牵连。等 PIERCE 的车避开对方后再开炮打。后面狙击时注意先按 Y 放大狙击镜，如果已经瞄准，瞄准镜上的十字会变成红色，方便玩家确认是否已瞄准目标。



TRAFFICKING

建议先将 HP 最大量和伤害减少升级，掩护 PIERCE 去交易，过程中 PIERCE 负责开车，玩家负责向后开几枪就行了，不要浪费子弹。到达交易地点后冲对方车子扔个手雷炸死敌人就可以坐回车子里等 PIERCE 去下一个地方了。

TAKEOVER THE CITY

载着 PIERCE 先去武器店门口，这个武器店可以买下，此后价格相比其他店会便宜一些。接着前往另一处找到 SEX DOLL，这是游戏中需要玩家收集的隐藏物品。下一步需要去消灭一批敌人，玩家可以坐在车子里按 LB 直接射死外面的敌人即可，注意车停远一点，否则会被敌人强行拖出来。下一个战斗地点的人比较多，可以找个安全的地方来一发卫星的 REAPER DRONE，或者扔手雷解决战斗。将敌人全灭后开车前往武器店即可结束任务。

TANK MAYHEM

控制坦克到处破坏的任务，没什么难度，注意在时间内凑够 125.000 即可。LT 为普通机关枪，RT 为大炮，连续破坏分数可以乘倍。



PROFESSOR GENKI

这个迷你游戏看似很傻，其实要通过还是有点难度的。玩家手持一把手枪，并且 HP 不会自动进行回复，带电的装置和火焰装置都需要算准时间通过，建议按 LB+A 快速跳过去。这里的敌人连杀会有分数奖励，如果出现猫的牌子则会奖励追加时间、得分乘倍或者补充 HP 等，而如果不小心打了熊猫图案则会扣除玩家的分数。这里的战斗由于不能自动回血，尽量稳扎稳打。连杀几个敌人凑够分数后，最后阶段直接加速跑到终点即可，过程中加血加时间的猫头能打就打。

SHAUNDI

HIT THE POWDER ROOM

一路杀到屋子里面的战斗注意找掩护回血的地方，面对持重型机枪的胖子时躲在货架后面向其射击即可，不要冲出去，等于送死。一段时间后胖子的机枪会卡死，上前用散弹枪连喷几枪接着再退回货架后面即可，他是不会移动的。将其 HP 削减完后上前同样可以发动终结技。解决胖子后建议捡起地上的重型机关枪，按 LB 快跑拿到楼上可以一路横扫上面的所有敌人，最后需要掩护 SHAUNDI 黑掉里面的电脑，玩家只需站在窗前将敌人横扫即可。



PIERCE

THE BELGIAN PROBLEM

这里的战斗最好稳扎稳打，前期会遇到一个没有持武器的胖子，用老办法便退边发射散弹枪即可。后面冲到楼上的战斗注意会遇到一个持喷火器的胖子，这里如果情况不妙就马上冲到楼下躲一阵子再上去打，持喷火器的胖子最好以远距离武器为主，最后进入房间内救出OLEG，他被进行科隆实验，游戏中所有胖子的原型都是从其身上科隆而成的。一路跟着OLEG开路，在大厅会上演一段主角扒在吊灯上攻击楼梯附近敌人的戏码，最后还需要干掉一个追击的胖子。除掉Phillipe后左右有两条分歧可以选择，红色的为摧毁大楼，会得到人民的爱戴，选黄色的则解除炸弹，这里会归为大本营。

RETURN TO STEELPORT



首先开快艇，直接冲入目标船的后面，和几个队友下去后可以一路用散弹枪杀到里面即可救到计算机高手KINZIE。

接着去找皮条客ZIMOS，连续推开门审问几个顾客后去地下室找到ZIMOS，他被PHILIPE关在这里，接着便会上演一出人拉车追逐战的桥段。

最后需要去找摔跤手ANGEL，他是KILLBANE曾今的队友。去之前建议去武器店买几个电磁球雷（ELECTRIC GRENADES），然后把武器补补子弹升升级。进入屋子前的战斗可以躲在远处用狙击枪将这里包括胖子在内的敌人全部狙死。进入内部的战斗难点主要在机枪胖子出现的情况下，如果之前买了电磁雷就好办了，扔一个过去可以直接将他炸倒，用散弹枪补个几下很快就可以干掉他。之后会有两个机枪胖子同时出现，其中一个会被OLEG拖住，将另一个用电磁雷炸倒后捡起刚才胖子尸体旁边的重型机枪对其扫射即可。如果快死了建议躲在屋子两旁的过道那里回复体力，队友倒下了建议先扔个电磁雷再去救。



ZIMOS

SNATCH



ZIMOS要我们帮忙去接几个妓女，路途不是很远，到达指定地点后要求先干掉几个敌人，可以开车直接碾过去，然后下车躲在车后面用散弹枪干掉他们即可。回到车上按方向键↑鸣喇叭将几个妹子叫到车里，将她们送回指定地点即可，一共两次，注意过程中有时间限制，还要逃避敌人的追杀。

HO TRAFFICKING

这个掩护ZIMOS交易的过程中，第一次交易谈崩了，可以开枪把对方干掉。后面会有追逐战，由于开车交给ZIMOS，玩家只需要用枪将后面的敌人干掉即可。后期几个交易玩家同样不用下车，这样反而更安全，从车上用枪解决几个敌人后完成全部交易即可。

ESCORT

ZIMOS拜托我们去“满足”一个委托人，这位眼睛仔明显是想做一些见不得人的事。先去接妓女，之后去接委托人上车，这时会有记者的车出现，我们需要开车甩开他们，甩开足够距离后暂时停下来将粉色的槽积满即可完成任务，如果一直在记者车辆的范围内蓝色的槽会不停增长，增长满后会判定任务失败，需要小心。

SHAUNDI

TROJAN WHORES

在俱乐部中混入了大量敌人，首先将场地中的敌人用手雷收拾掉，然后按照要求前往指定地点拿狙击枪干掉几个对面狙击的敌人。注意对方很容易发现你并且枪法奇准，可能你还没瞄好，对方子弹已经飞过来了。建议可以边移动边狙击，受伤严重了就到屋子里躲一下再出来。将狙击手消灭后前往地下，恢复俱乐部的供电装置，然后取得火箭筒，前往泳池与几架直升机战斗，注意直升机移动速度比较快，瞄准时掌握一些提前量，同时别忘了积极移动，不要被直升机的飞弹炸到。



ZIMOS

PIMPS UP,HOS DOWN

我们的主角明显是喝醉了，赤身裸体与敌人开战，走不稳不说，每战斗一会儿还会吐……前往地下，这里的敌人较为分散，挨个出现，使用散弹枪一路爆到底，人多的地方使用手雷招呼即可。操作完电视台的播报装置后将制定的几个敌人干掉便会面对我们熟悉的机枪胖子了。这次由于可以使用火箭筒，三炮就能要了他的命。

ANGEL



INSURANCE FRAUD

玩家这关的目的就是玩死自己，开车前往指定区域，在这里让车撞你吧。可以LB加速后按RT故意往别人车上撞，撞得越狠得到的钱越多，挣够7万即可结束这种自虐行为。

TRAIL BLAZING

玩家在这个任务中驾驶一辆暴走摩托，面对这种摩托任何车辆都只有被撞飞的份。玩家需要在时间内开到指定地点即可，路上的行人与车辆在撞碎后可以增加时间。



EYE OF THE TIGER

居然让主角去载一辆老虎，这里和之前躲记者的任务差不多，躲避追击的情况下将粉红色的槽蓄满，只不过老虎会时不时的捣乱让玩家无法正常开车，难怪我们的主角会一路飙脏话了……

ZIMOS



THE HO BOAT

前往码头后转开汽艇靠近游轮，这里需要将几个集装箱打开找到妓女。前几个里面会有子弹，注意其中一个集装箱里有持重型机关枪的胖子，同样用火箭筒招呼他。

全部妓女解救完成后前往指定地点利用重型机关枪横扫几个开船或者飞机袭来的敌人，这里如果持续受伤建议跑到下面集装箱里先躲避一阵子再出来战，注意有几个杂兵会从下面出现。全灭敌人后玩家还需要上演利用火箭筒干掉沿路出现敌人的戏码，注意这里由于惯性的原因，发射的导弹会向右边偏，可以算好提前量以及位置偏差干掉他们。



OLEG

GANG BANG

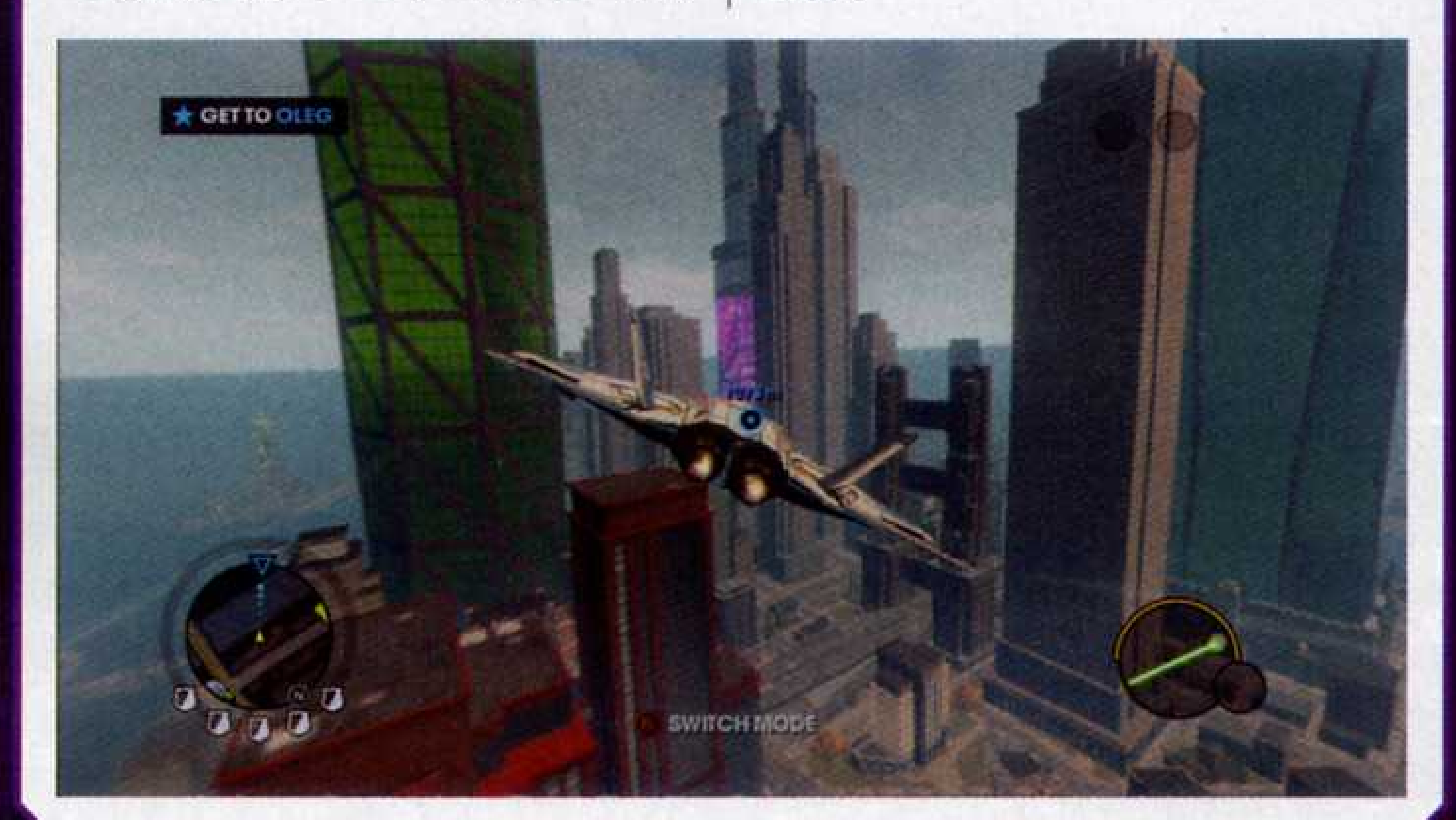
房顶的战斗敌人众多，可以用火箭筒轰掉大部分，远处几个放冷枪的可以边移动边狙击掉。从特种部队STAG身上捡到的武器不错，过热后可以按X迅速冷却。用它来干掉飞机，第二架飞机出现时OLEG会与其缠斗在一起，玩家和SHAUNDI需要马上逃跑。用手雷干掉几个敌人后，开门直接跳进门口的警车里，注意沿路会出现敌人的车辆挡住玩家的去路。由于对方攻势很猛，再加上路途较远，所以车子很可能会引爆，快爆炸时就赶快换乘另一辆吧。

PIERCE



CONVOY DECOY

本关任务需要玩家去偷一辆敌人的战斗机，可以直接开车进入，会省不少事。取得战斗机后对这里开始轰炸，战斗机的操作并不复杂，按B之后会进入全速飞行状态，除了RT(R1)的喷火外，还可以按LT(L2)使用锁定敌人后的导弹攻击。将几个地点轰炸完毕后还需要去破坏一架大型飞机，将碍事的飞机击破后，对着大型飞机连续发射几个飞弹即可完成任务。



NYTE BLAYDE'S RETURN

这回我们需要将那个宣传片里扮鬼武者的叛徒绑走，来到指定地点后注意不能攻击任何敌人。扛起这个叛徒后开始向外撤离，由于这里战斗中部分武器无法使用，乘电梯上去后的战斗需要小心，建议躲在最中间的柜台附近，先将敌人消灭后再向前移动，注意过程中不要向左右任何一方靠近，那里敌人的火力很猛。下去后会出现更多的敌人，可以站在楼上对下面攻击，危机时刻躲在柱子后面回血。



STAG PARTY

本关开始前建议先将武器进行一下补充。开车前往指定地点轰掉两个楼上的横幅。这里敌人比较多，可以先进入大楼里，在里面隔着门往外打，将敌人清除的差不多了就出去两发火箭筒将横幅炸掉。

开往下一个地点后，从这里的楼上用火箭筒轰掉下面的敌人，大楼内有不少子弹，用完了可以补充。战斗一段时间后下去将PIERCE接上来，由于楼下坦克装甲众多，推荐先用火箭炮清场，然后马上开一辆车接PIERCE到大楼里面。这时玩家会获得一把强力的定位武器，用它锁定敌人后会有数发导弹向敌人发射，非常爽快。用这个武器将敌人清除掉后玩家在大本营会面临分歧选择，将叛徒交给STAG指挥官或者SHAUNDI，最后直接从楼上跳下去。





KINZIE

LIVE!WITH KILLBANE

首先开车去换乘直升机，先破坏几个电视台的信号源，两个地点的敌人都不少，先清除一部分再跑到柱子旁按住Y将炸弹按好，第二个地点的柱子在楼上，可以先将直升机停到蓝色地点，下去出现新提示后再立刻坐回直升机里直接开到楼上安炸弹，可以节省不少时间。追踪车子的过程中注意尽量靠近，直到绿色的槽积满即可。

在电视台内部的战斗里面敌人很多，将门口的女忍者打倒可以从地上捡到一把锤子，这个锤子不仅威力十足，而且范围很广，冲到敌人堆里砸个几次就能清场了，HP低下时就躲在角落里回血，然后再冲出去砸。最后再控制直升机接近KILLBANE的车子即可。

LEARNING COMPUTER

帮KINZIE去“取”一台电脑来，首先需要进入楼里偷一辆坦克。楼里的两拨敌人会各自为战，趁乱将他们全灭后上楼伏击下面出现的敌人。在前往坦克处时又可以用锤子大开杀戒了。

抢到坦克后注意其炮火很猛，由于要抢KINZIE需要的电脑在目标的车上，所以千万不能将车打爆，需要按LT的机关枪将目标车子的4个轮胎打爆才行，开坦克时尽量往轮子的一边偏，这样比较好瞄准，目标的四个轮胎全部打爆后即可完成任务。

CYBER BLAZING

这是一个恶搞《电子世界争霸战》的迷你竞速游戏，内容很简单，回避红色火焰，撞蓝色的增加时间即可。



MAYHEM

这个任务的目的就是到处搞破坏，由于手雷无限，过程中非常爽快。对着不停出现的车子扔吧，注意敌人的火力比较猛，适当时候需要找到掩护。

GUARDIAN ANGEL

首先需要使用狙击枪掩护KINZIE，这里敌人很多，尽量让KINZIE在瞄准镜视线中并且将接近她的敌人干掉。狙击的要点仍然是通过观察瞄准镜边缘是否为红色来判断有没有瞄准敌人。后面掩护任务中注意最大的敌人仍然是玩家的火箭筒，一定要等敌人出现并且远离要保护的目标时再开炮。



HELI ASSAULT



驾驶直升机掩护的任务，组织的直升机有两种攻击方式：RT的机关枪和LT的导弹连发，对付下面追赶的车可以将直升机开到稍微往前一点的位置，然后连点LT发射导弹，敌人的直升机用机枪对付即可。本关同样需要注意不要打到保护对象，到达三个地点后任务结束。

STOP ALL THE DOWNILODING

先载KINZIE去几个地点下载内容，前两个地点敌人都不算多，完成任务后不要恋战，开车走人即可。最后一个地点会不断有敌人开车过来，建议将自己的车停远一点，以免受到牵连，一会儿逃跑时要用。用手雷将敌人的车子炸掉事半功倍，开车前往直升机处即可潜入基地内部，在控制室需要关掉几台电脑，这里的战斗敌人众多，时不时的就需要躲在墙后面回血，如果能从瞬间移动的女战士那拿到锤子就好办了，全部电脑关掉之后即可完成本任务。



PIERCE

HTTP://DECKERS.DIE

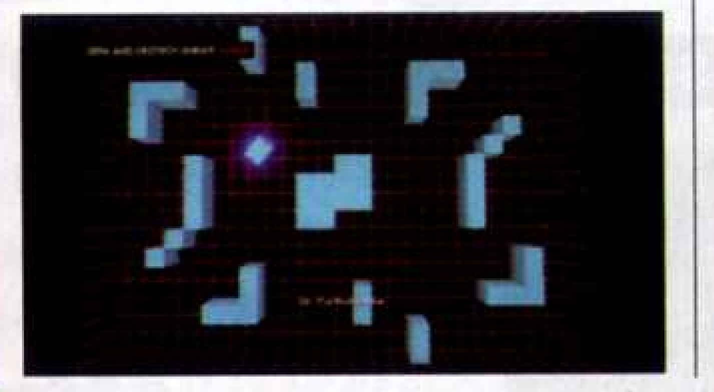
进入虚拟世界后，我们的主角竟然变成了一个马桶……前行一段后又会发生变化，此时只能徒手搏斗，继续前进再次变化后才可以使用大炮来攻击，这是在恶搞洛克人么？大炮威力大，范围广，还可以蓄力，蓄力之后威力与范围大增，并且子弹无限。



中途玩家会遇到两个迷你游戏，其中一个是文字版的，正确的顺序应该是221323，而另外一个坦克游戏很傻，摇杆左右控制坦克的转向，推上为前进，目的是将另一台坦克击破即可。其中一间会把玩家动作变为相反方向的房间敌人比较多，多移动并利用蓄满力后的大炮攻击，最后玩家会遇到本关的BOSS。



BOSS战只要玩家积极移动便不会被打到，一段时间后会有BOSS冲过来的QTE，将BOSS打倒后仍然有一次，内容无非是简单的A或者RT连按，简直是把《战神》也给黑了。后期玩家可以变成BOSS形态，使用RT的横斩消灭杂兵即可。与BOSS的决战中注意多利用按LB的冲刺来躲过攻击，可以多使用LT的纵斩来对付它。战斗结束后会让玩家从两个好处里二选一，左边会降低车辆花费成本，选择右边的可以降低武器花费成本，建议选择后者。





MY NAME IS CYRUS TEMPLE



我们的主角居然去整成了STAG指挥官的样子，前往STAG范围时注意不要撞到里面的人或车子，开车时慢一点。进入内部后跟着KIA走，一路真是笑料不断，在跟着她来到最上层时站在电脑前等一会儿即可，千万不要离开或者试图挥拳。

成功拿到资料后先去救PIERCE他们，先抓个俘虏，这里如果有HTTP://DECKERS.DIE任务中的洛克人炮就好办了，子弹无限且范围超广，清场完全没难度。下楼后需要在时间内脱出，沿路敌人同样用洛克人炮消灭即可。逃亡最后欲乘的飞机会被炸掉，不用担心，前往下一个飞机处即可。



KINZIE

AIR STEELPORT

来到制定地点后，发现门无法打开，去后面找到一把新的强力杀器SONIC BOOM，用它近距离蓄满可以秒杀敌人，并且目前子弹无限，这里用这个武器杀出去没有任何难度。时间限制内跑到指定地点后在下落过程中控制坦克消灭敌人，由于下落过程中炮击偏差较大，建议仅对敌方坦克使用，平时还是以LT的机枪为主吧。落地后附近的人都被感染成了丧尸。



VIOLA

A REMOTE CHANCE

本关任务一开始玩家持有一把RC POSSESSOR，这个武器没有任何攻击力，不过被它击中的任何载具都可以被控制。首先控制指定的车子，用它来压死15个路人，注意这个车的耐久度远没有玩家的强，很容易就炸掉，需要小心，撞死15个路人后前往制定地点按A爆炸即可。接着需要去控制一艘船驶向岸边炸掉。海陆都有了，空也少不了，控制直升机撞向制定目标。最后还需要控制坦克将敌人的坦克破坏掉，被控制的坦克比较脆弱，好在有多台可以选择。

ZOMBIE ATTACK

进入丧尸区域，玩家主力武器是SONIC BOOM，游戏中的丧尸跑起来不比《求生之路》里的慢，如果被围了可以连点RT脱出。注意带火的丧尸袭击玩家时会有很长时间的硬直，需要及时躲开，如果已将技能中的耐力升满这里躲起丧尸来还是非常容易的。主要作战方法就是跑一段后回头用SONIC BOOM解决后面敌人。这里的主要目标需要用SONIC BOOM将病毒推到海里，不要用其他武器攻击，会判定为失败。将第一个病毒推下海后需要去救VIOLA，第二次需要在车库里防守一段时间，将三个病毒推到海里后去开指定的车，驶入海中即可完成任务。



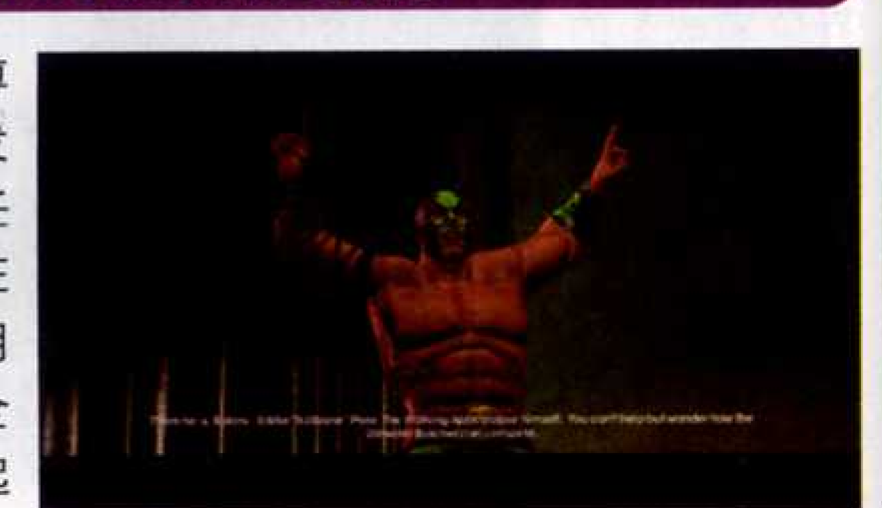
ANGEL

3 COUNT BEAT DOWN

去帮ANGEL将赌场侵占，首先需要大肆破坏一番，将黄色的槽积满即可，中间会有敌人不断出现，使用洛克人炮统一解决。从旁边的门进入内部后我们需要破坏掉几个摔跤手雕像，位置大多在门里面，1楼2楼都有。最后的任务便是消灭剩下的敌人，两个一组的喷火枪敌人用火箭筒连轰一次可以干掉两个，使用他们掉落的火焰喷射器烧死发射榴弹的敌人即可。

MURDERBRAWL XXXI

ANGEL重新找回了尊严，决定向KILLBANE发起挑战！我们一开始的任务就是要确保KILLBANE的手下不来干扰裁判，用拳脚将这些进来的杂兵全部放倒，从地下可以捡起



道具来打。几个回合后 ANGEL 会被扔出场外，KILLBANE 的手下会上来围殴，此时主角掏出一把电锯（用这么狠么？）将这些杂兵全部干掉，之后 ANGEL 拜托主角去台上与 KILLBANE 战斗。

注意如果赤手空拳的话玩家不是 KILLBANE 的对手，可以等场外扔过来道具的时候捡起来连续对 KILLBANE 攻击，几下便会有 QTE 出现，结束后需要骑在 KILLBANE 头上将他移动到场地中的指定地点，按 RT 揍他可以让他乖乖听话。反复几次后会有杂兵上场战斗，使用道具或者拳脚解决，没什么难度。





PIERCE

THREE WAY



这个任务开始前建议去将武器子弹布满，带上洛克人炮。前两个战场没什么难度，用洛克人炮清场，坦克来了换成火箭筒即可，不过注意把自己的车停在安全点的地方，不然大块头的 OLEG 没有后备箱的车子是没法坐的。最后一个战场后期会有机枪胖子和坦克同时出现的情况，场面比较混乱，推荐躲在进入战场前的拐角那里，方便回血。OLEG 比较靠得住，不过 PIERCE 救没那么坚强了，时不时的会倒下，有时候不得不冒险去救这个拖油瓶。第三场战斗前建议留足火箭筒用来招呼坦克，干掉一个就好办了。清场完毕后玩家面临分歧，是去追 KILLBANE 还是去救人，前者会进入真结局，后者则会进入结局 B。





选择追KILLBANE

乘车前往红色地点，这里需要干掉几个杂兵，之后 ANGEL 会载玩家去追 KILLBANE，路上可以用无限火箭筒消灭跟来的敌人。炮轰即将起飞的飞机时注意火箭因为惯性的偏差即可，4、5 发就可以将飞机击毁。找到 KILLBANE 后以一顿奎爷式的殴打结束本关。



PIERCE

STAG FILM

有点像外星人攻占地球的景象，前往总部乘直升机接近巨大飞船，对付飞船的炮台用 LT 的导弹连发即可，注意这里如果直升机撞到建筑摧毁了比较麻烦，还得回去开另一架。破坏炮台后接近飞船着陆，这里需要在几个飞弹上按炸药，飞船上的战斗依然推荐用洛克人炮打杂兵，火箭筒轰坦克。

全部安装完毕后需要去刚才停直升机的地方驾驶其来到另一处（如果直升机被炸掉了，这里还有一台 STAG 的备用）。着陆后，在这里消灭几个敌人后就是与最终 BOSS CYRUS 指挥官的战斗了。用火箭筒威力高，但是非常难命中，由于本战有时间限制，还是以重机枪为主要战斗武器吧。BOSS 会时不时的躲起来，并且呼唤杂兵登场，建议换成洛克人炮蓄力等着他们一起出现时统一消灭，比较节省时间。将 CYRUS 的飞船击毁后在限定的时间内乘坐战斗机，并且按 B（○）切换成加速状态逃跑就可以通关了。





选择救人



救人为主的任务到达绿色地点后换乘汽艇来到对面，这里玩家的武器会被换成 SONIC BOOM，需要用它来将楼上的几个炸弹全部推下去。楼上楼下各有几个，这里的敌人也可以用 SONIC BOOM 来消灭，弹药是足够的。

来到顶上后会与劫持 SHAUNDI 的 BOSS 战斗，按 RB（R2）使用手里的臭气瓦斯敌人手中的人质便会脱手，上前用散弹枪喷即可。一阵子还会有飞机来干扰，不必理会，积极移动干掉 BOSS。

GANGSTAS IN SPACE

还真把《星球大战》也搞了，玩家手里的武器只有一把激光枪，首先需要去黑掉黄色指示点的装置，过程中同伴会接二连三的倒下并且无法救起，最后去炸掉三个装置即可与最终 BOSS KILLBANE 战斗。

与 KILLBANE 战斗其实就是恶搞《未知海域2》的最终 BOSS。KILLBANE 全身无敌，玩家需要在其附近射击场地中陨石引发爆炸才能伤到他，场地中的陨石是不断刷新的，玩家在几个地方来回跑吸引 BOSS 过来即可。KILLBANE 的血槽降到一定程度后便可以上前按 Y 发动 QTE。一共三个回合，结束后就可以观看大结局了。





TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY



全暗杀任务详解

《黑道圣徒3》的暗杀任务玩家可以在电话菜单中SAINTSBOOK的ASSASSINATIONS接到任务，之后地图中会为玩家标出蓝色的最近路线，前往指定地点后部分暗杀目标还需要完成特定的条件才会出现，具体见文中的内容。所有暗杀任务推荐可以在通关之后再来完成，到时拥有各种强力武器，暗杀目标会轻松不少，大部分敌人都可以使用拳套APOCA-FIST一击必杀。故事模式中玩家可以刻意的收集一些暗杀任务中需要用的车子存入车库中，比如加长型豪华轿车、MUSCLE车、警车等。指定方法才出现的敌人只要通过指定方法将其引出来即可，之后所乘在载物即便扔掉目标也不会消失。



目标:KARL
委托人:SHAUNDI
现金收入:$500
经验值：125

要暗杀他之前首先需要先去机场乘一辆小型的托运车，这种车在机场数量也不多，建议开车慢慢找。乘上小车之后就会有明确的地点提示这个家伙在哪了，注意对方也是在移动当中的，找到他后使用炮秒杀即可。



目标:ALMONZO
委托人:Mr.Roller
现金收入:$500
经验值：75

前往指定区域，这里可以找到Luchador的帮派成员（绿色摔跤手服装），故意和他们发生摩擦，将几名成员干掉后他们的势力会陆续来找主角的麻烦，将随后赶到的几个团伙成员干掉后直到Luchador的通缉数到达3星后，目标便会出现。手持两把榴弹，没什么能耐，几炮就能要他的命。之后记得抢辆车子赶紧跑。



目标:LT.GORSHIN
委托人:Pierce
现金收入:$700
经验值：100

先去区域内找几个路人撞，之后警方会通缉你，将前来的警察一一解决后警察的通缉数在2个左右目标便会出现，直接开车撞死或者车内开枪就能将其解决。

目标:DJ ENIGMUS
委托人:DJ VANGELA
现金收入:$500
经验值：100



这个目标需要首先随便搞一辆车子，然后按方向键左右将电台（RADIO）选到K12 97.6（橘黄色马头），听着这个电台的广播进入指定区域即可找到目标，如果玩家之前在MUSIC里将这个电台关了，记得开启。这里会有两个目标，无论先后，所杀对象只是路人水平，没什么难度。

目标:MIKE
委托人:ROSEN OAKS
现金收入:$750
经验值：150



选择手机界面中的PHONE选项，选择第一个即可打电话找到目标，对方乘一辆大型货车，下去丢个手雷即可将其直接炸死。

目标:chandled
委托人:Concerned Citizen
现金收入:$750
经验值：125

前往指定区域后，如果受伤，目标便会现身，同样是路人水准的敌人，非常好摆平。

目标:OFFICER DEALY
委托人:SAINT ROCCO
现金收入:$1000
经验值：175

到达指定区域后，找几个路人，然后过去按十字键的←，做几个嘲弄对方的动作，不一会儿这个家伙便会现身，只是个普通警察水平的敌人。



目标:TONY
委托人:CAMANO PLACE
现金收入:$750
经验值：175

前往目标指定的店里随便买件衣服，这个家伙就会疯了一样主动进来打你，直接用近战武器将其打死即可。



目标:JAKE
委托人:RASPUTIN
现金收入:$800
经验值：200

在指定地点即可见到这家伙，对方会开一辆水泥车，别让他跑了，使用手雷直接就能要他的命。

目标:AGNES
委托人:SHAUNDI
现金收入:$1000
经验值：225

要见这个老太太必须先去服装店里把衣服脱了（不用全脱，留个手套和鞋是可以的），之后出门即可找到她，注意她的随从很猛。

目标:BRUTUS
委托人:RASPUTIN
现金收入:$1500
经验值：225

先按住B将武器改为拳头，之后前往指定区域即可找到这个胖子敌人，他在院子里面。战斗方法和之前的胖子敌人差不多，边退边用散弹枪打即可，如果有火箭筒之类的武器在远处就能秒杀他。



目标:BLAIZE
委托人:PIERCE
现金收入:$1500
经验值：225

这里的武器店或者服装店随便打劫一家，注意打劫千万不要把店主杀掉，拿着枪一直按LT瞄准对方一段时间后对方会举双手投降，这样目标便会出现。目标敌人是个戴面具的笨蛋，用散弹枪直接打死即可。

目标:PROTIP
委托人:OOBER1337
现金收入:$1250
经验值：250

前往指定地点这家伙便会出现，由于身边有多个敌人，所以还是用大氛围的手雷或者火箭筒轰杀比较方便。



目标:RANDALL
委托人:MR.ROLLER
现金收入:$2000
经验值：300

在附近随便殴打几个路人即可引出目标，对方会掏出枪来射你，很容易对付。

目标:MR.DICKSON
委托人:rasputin
现金收入:$2000
经验值：325

要接者家伙必须开一辆加长型的豪华轿车，如果车库里有还好，如果没有的话，由于没有固定的出现位置，慢慢找太浪费时间，建议玩家先做其他任务，过程中多留意，等途中找到加长型轿车后再接这个活儿。



目标:JIM
委托人:PIERCE
现金收入:$1750
经验值：300

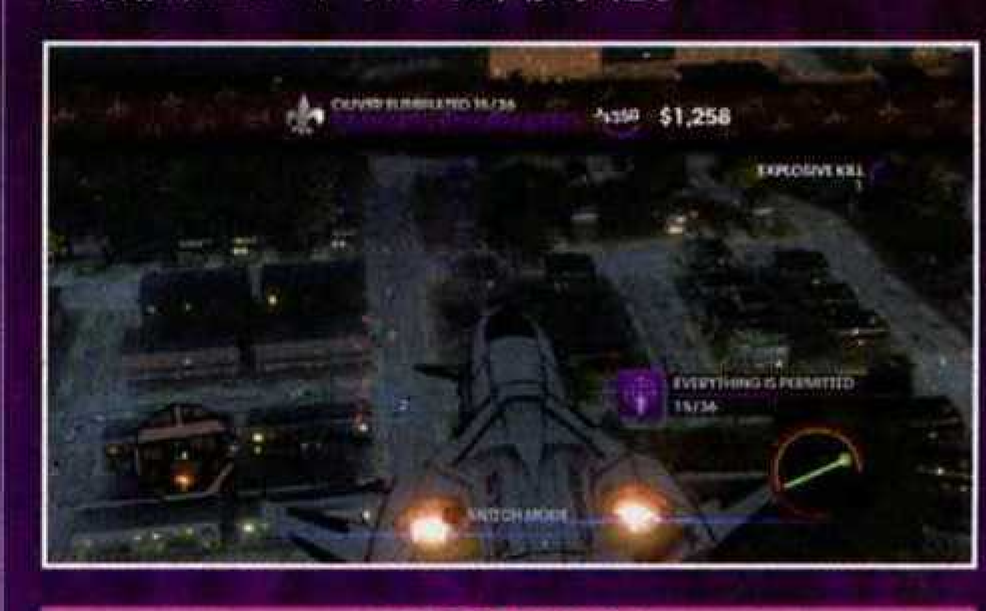
前往地点后给他打电话，选择电话菜单的PHONE后打给第一个人即可，目标出现后用APOCA-FIST一拳就能秒杀他。

目标:GRIGOR
委托人:RASPUTIN
现金收入:$500
经验值：375

到达指定区域就能遇到他，不过他出现的地方会有大量Morningstar的人，并且把玩家的通缉数直接升到4星，下车用拳套秒掉这个光头以后就赶快逃跑吧。

目标:OLIVER
委托人:JANE VALDERRAMA
现金收入:$2500
经验值：350

前往能出飞机的大本营或者附近的机场，开一架飞机前往指定区域即可找到目标对象，对方乘一辆直升机。如果用STAG的战斗机只需锁定后按住LT即可用导弹秒杀他。



目标:DANNY
委托人:CONCERNED CITIZEN
现金收入:$2000
经验值：400

到达指定地点后选择电话菜单中的PHONE,打给第一个即可使目标现身。对方会开车出现，拦下来后干掉即可，没什么难度。

目标:BARRY
委托人:CONCERNED CITIZEN
现金收入:$3000
经验值：450

回能出飞机的大本营或者去机场开一架直升机来，主要一定要直升机，前往目标地点后停在专门的直升机降落地点上，一会儿暗杀目标和多个随从便会出现，推荐载着他们故意撞向大楼后直接跳伞即可，或者下去将他们一一解决。

目标:LUTHER
委托人:PLERCE
现金收入:$600
经验值：125

来到指定区域后，对着路人按十字键的→做一些称赞的动作，不一会儿目标便会出现，可以秒杀。



目标:HARRY
委托人:MRS.VANDERGRIFF
现金收入:$800
经验值：200

前往目标即可找到这家伙，这里如果是在剧情为发展到吊桥升起前，警察和目标会出现在桥上，如果剧情已发展到吊桥升起后，那么目标和警察都会出现在水里，非常搞笑。由于在水里不能攻击，多以如果目标出现在水中的话建议乘车直接飞到对面，从桥的最上方往下面看，可以用远程武器直接将目标消灭。



目标:DR.WANG
委托人:MRS.VANDERGRIFF
现金收入:$1000
经验值：250

去附近的整容店（戴口罩医生图标）整个容即可，即便随便改个发色都可以，目标会出现多可，可以直接开车压死。

目标:MICHAEL
委托人:KINZIE
现金收入:$2500
经验值：250

这里需要开警车目标才会出现，警车如果玩家大本营有的话可以直接出，没有的话可以故意杀人将警察引出来，抢下警车即可。

目标:ALEHANDRO
委托人:ANGEL
现金收入:$2000
经验值：250

开一辆 Luchador 帮派的车（绿色）去指定地点即可，这个车在剧情模式中是可以拿到的，回大本营直接开一辆出来即可。目标有多个，建议在车里直接按 LB(L2) 干掉目标。



目标:SMOOV
委托人:ZIMOS
现金收入:$2700
经验值：250

去找一个穿得像妓女一样的肥婆，按 Y 将他做为肉盾即可引出目标，目标没什么实力，可以轻易解决。



目标:KIRSTEN
委托人:KINZIE
现金收入:$3500
经验值：500

对着目标商店扔一颗手雷即可，注意必须是 GRENADE，其他手雷的话无效。之后瞬间移动的女战士便会出现，这个敌人玩家在故事模式中遇到过，速度很快，推荐以近身攻击为主。对方的锤子砸下来后有较长时间的硬质，过去使用近身武器打即可。

目标:GERRAED
委托人:ANGEL
现金收入:$4000
经验值：500

首先去找一辆 MUSCLE 车，这种车特点就是造型比较怪（如图），将这种车停在加油站附近（可以多试几辆），目标即可出现，同样是路人级别的敌人，不难对付。



目标:CLOVIS
委托人:zimos
现金收入:$3600
经验值：500

到达地点后首先去扳手图标的改车厂将车随便改装一个地方（被通缉时无法改装），改装完后目标便会出现，这家伙会随你处置。

目标:LUCAS
委托人:KINZIE
现金收入:$4500
经验值：750

去前先到大本营或者服装店去换一套 Decker 的衣服，这件衣服接了这个任务后便会有，目标任务会和多个同伙在一起，对方一起射击火力还是挺猛的，建议在远处用发范围武器集体轰杀之。



目标:WHITNEY
委托人:ANGEL
现金收入:$5000
经验值：750

来到指定区域后，乘上那辆黑色的飞机目标便可出现，过去直接杀她就行，不用开飞机。

目标:ANDRE
委托人:ZIMOS
现金收入:$4500
经验值：750

这个任务比较麻烦，玩家去指定区域首先杀几个妓女，完事后还需要把 Morningstar 的通缉数达到 4 星，Morningstar 就是玩家一开始遇到的那些穿着暴露的女性已经黑衣敌人，要想将通缉数提升到 4 星，最好去附近的那个拳头位置，如果之前还没完成的话，这里会有大量 Morningstar 的敌人可以收拾，逐渐提高帮派通缉度，注意一定要先杀妓女后招惹帮派，不然后期出现的大量 Morningstar 敌人会将这里变成战场，妓女就不会出现了。目标敌人出现后由于有大量 Morningstar 成员追杀你，需要迅速解决掉目标后驾车逃跑。

目标:ULYSSES
委托人:viola
现金收入:$2500
经验值：325

从能出飞机的大本营或者飞机场开一架飞机前往目标区域即可，注意飞机要飞低一点，位置太高无法将目标敌人引出。



目标:SGT.STEINER
委托人:PIERCE
现金收入:$4000
经验值：500

到达指定地点选择电话菜单中的 PHONE 给第一个人打电话即可。这家伙实力超强，攻防能力应该是目前最难对付的，还好他是单兵作战，玩家就算用 APOCA-FIST 拳套都要连砸数拳。尽量连按不要给他还手的机会，如果没有拳套就乖乖躲在个角落里用狙击慢慢狙死他。

目标:BERNIE
委托人:MAYOR REYNOLDS
现金收入:$2000
经验值：275

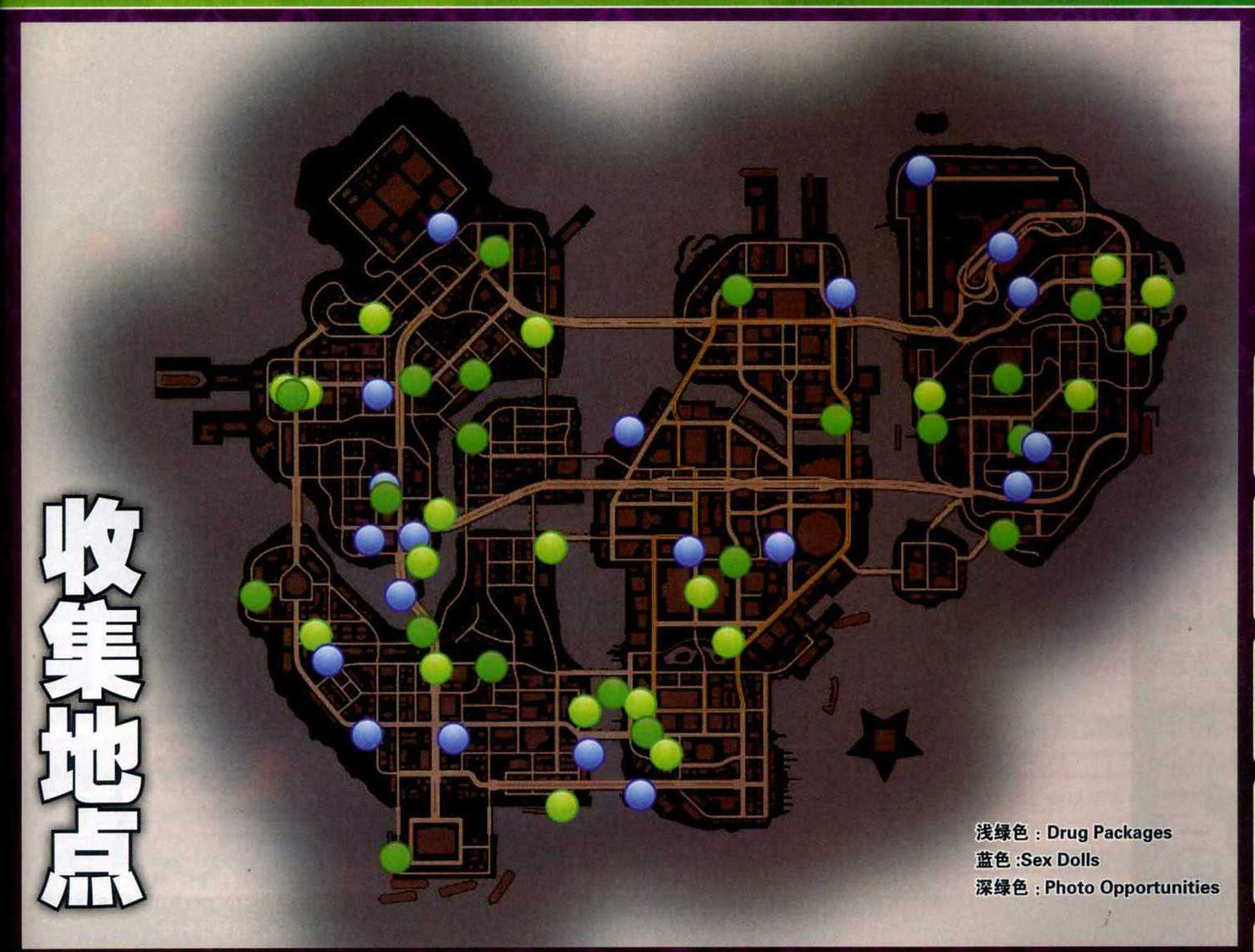
和上一个任务类似，到达指定地点选择电话菜单中的 PHONE 给第一个人打电话即可，目标会出现两个，玩家大可坐在车里按 LB 开枪将其扫射死。

目标:MR.HESS
委托人:MAYOR REYNOLDS
现金收入:$3000
经验值：350

前往地点就能找到暗杀目标，虽然其身边有多个警察保护，只要用手雷之类的范围武器将警察都干掉，对付他便没有任何难度。



卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织



全挑战内容

Base Jumps Nailed (Complete 15 Base jumps)	指定地点跳伞15次
Big Air Distance (Jump a total of 1524 Metres)	开车飞1524米
Boats Destroyed (Destroy 25 Boats)	摧毁25条船
Cars Destroyed (Destroy 300 Cars)	摧毁300辆车子
Car Torpedo Total Damage (Cause 2000 Damage)	驾驶车子跳下累积损害2000
Carjackings (Car jack 250 cars)	抢劫250辆车
Compliments Paid (Pay 50 Compliments)	做动作称赞50个成员
Decker Specialists Killed (Kill 50 Decker Specialists)	杀死50个Decker Specialists（拿着锤子移动迅速的女人）
Distance Travelled (Travel 762000 metres)	开车行驶762000米
Emus Destroyed (Destroy 50 Emus)	杀死50个Emus（一种非常小的车）
Gang Ops Defeated (Defeat 32 Gang Operations).	摧毁32个帮派据点（粉色拳头）
Gang Members Taunted (Taunt 50 Gang Members)	嘲讽50个帮派成员
Grenade Kills (Kill 50 Enemies with Grenades)	使用手雷杀50个敌人
Headshots (Get 500 headshots)	500个爆头杀敌
Helicopters Destroyed (Destroy 50 Helicopters)	销毁50架直升机
Hoods Explored (Explore 18 Hoods)	获得18个大本营
Hostages Taken (Take 50 Hostages)	劫持50个人当人质（劫持旁边有人乘坐的车）
Human Shields Used (Use 150 Human Shields)	使用150个人当肉盾
Kill Brutes (Kill 30 Brutes)	杀死30个胖子敌人
No-Weapon Kills	赤手空拳杀人
Luchadore Specialist Killed (Kill 50)	杀死50个Luchadore成员
Near Misses (500 Near Misses)	擦其它车身500次
Mascots Killed (Kill 200 Mascots)	杀死200个吉祥物
Multi Kills (500 Multi Kills)	连杀500人
Morningstar Specialists (Kill 50)	杀死50个直升机上的狙击手
Nutshots (Shoot 25 enemy Nuts)	用枪打25个敌人的"下面"

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

MONEY PALLETS 收集地点

Oncoming Lane Distance (Drive 30480 metres into oncoming traffic)
逆行30480米
People Run Over (Run over 500 People)
开车压死500个人
Powerslide Time (Powerslide for 300 seconds)
飘移持续300秒
Shortcuts Found (Find 50 Shortcuts)
找到50个捷径（游戏地图中的一些小巷子）
Stag Commando's Killed (Kill 25 Commando's)
杀25个STAG成员
Survival Completed (Survive 26 Survival missions)
完成26个生存（Survival）任务
Stoppie Distance (Stoppie for 305 metres)
去找一辆摩托车，然后在空旷的地方，行驶一段时间后按住LB(L2)。
Stores Robbed (Rob 15 Stores)
抢劫15家店
Streaking Time (Streak for 600 Seconds)
裸奔600秒
Tanks Destroyed (Destroy 25 Tanks)
摧毁25个坦克
Two-Wheel Distance (Drive 762 Metres)
两轮行驶762米
Vehicle Mod Shop (Spend $20000 on cars at Rim Jobs)
在车店花费$20000
Vehicle Surfing Time (Vehicle Surf for 600 seconds)
车辆冲浪600秒，跳上任意行驶中的车辆，在引擎盖上站600秒
Wheelie Distance (3046 Metres)
摩托单轮行驶3046米，建议去机场完成
Windshield Cannon Distance (Fly 304 Metres Total)
从车窗飞出去304米，将氮气技能学会后开一辆跑车故意往路上车子身上撞。

作弊码

在游戏中按BACK进入手机菜单→EXTRAS→CHEATS输入即可。使用作弊码后，无法存档，也无法获得成就，纯娱乐行动。

普通类

brains = 行人变成丧尸
hohoho = peds are pimps and prostitues
mascot = 行人变成吉祥物
cheese = 获得100.000$
letsrock – 获得子弹
repaircar – 修复车子
fryhole – 行人会飞
runfast – 无限冲刺
whatitmeanstome – 受人尊重
pissoffpigs – 增加警察通缉
lolz – 增加帮派追杀你
goodygoody – 警察不会通缉你
oops – 帮派不会通缉你
dui – 喝醉状态
vroom – 车辆不会损坏
isquishyou – 车辆会粉碎
notrated – 血腥度大增
goldengun = 一击必杀

改变天气

clear skies–晴朗
heavy rain–大雨
light rain–小雨
overcast–雾天

获得载具类

givevortex = Vortex
givespecter = 飞行自行车
givevtol = F69
givevulture = 直升机

获得武器类

givecyber = Cyber destructor
givegrenade = 手雷
givechainsaw = 电锯
giveminigun =重机枪
givemolotov = Molotov
giveairstrike = 空袭
givedrone = Drone
giverpg = 火箭筒
givesatchel = satchel
givekrukov = K-8 Krukov
giveultimax = As3 Ultimax
givehammer = 战锤
givetek = Tek z-10
givekobra = Kobra Ka-1
giveapoca = apocafists
giveslm8 – 激光枪
givecybersmg – Cyber Blaster
givesniper – McM**** 2015
giverocket – 冲击锤
givedildo – The Penetrator
givesword – Nocturne
giveelectric – 榴弹





全成就列表

成就数量：1000 点 /50 个（不含 DLC）
难度：★★☆☆☆
在线成就点数：10 点 /1 个
全成就所需时间：30 小时左右
有无会错过的成就：有（Kuh, Boom 和 Tower Defense）
有无不影响成就获得的秘技：有
有无成就 BUG：无
特殊要求：无

游戏中只有一个在线成就，但完成全部挑战等较为花费时间。不少需要花费钱的任务可先攒够钱，然后去先存个档，将需要拿到的成就、拿到后再读取存档即可。等到了后期将任务做的差不多了，钱也就变多了，建议最后再进行购买房产等成就内容。



Dead Presidents 10
成就条件：主线剧情中获得



The Welcome Wagon 15
成就条件：主线剧情中获得



We're Takin' Over 20
成就条件：主线剧情中获得



Opulence, You Has It 20
成就条件：主线剧情中获得



Tower Defense 20
成就条件：“THE BELGIAN PROBLEM”任务最后选择第一个分歧





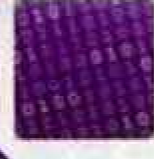
Kuh, Boom 20
成就条件：“THE BELGIAN PROBLEM”任务最后选择第二个分歧



Gotta Break Em In 25
成就条件：主线剧情中获得



I Heart Nyte Blayde 25
成就条件：主线剧情中获得



kill-deckers.exe 25
成就条件：主线剧情中获得



Titanic Effort 40
成就条件：主线剧情中获得



Once Bitten... Braaaaaaains 25
成就条件：主线剧情中获得



Murderbrawl 31 25
成就条件：主线剧情中获得



Mr. Fury Would Be Proud 30
成就条件：完成结局A



Gangstas... In Space! 30
成就条件：完成结局B



Hanging With Mr. Pierce 25
成就条件：在市中心区（Downtown）完成所有收购。



Mourning Stars 25
成就条件：在新柯尔（New Colvin）区完成所有收购



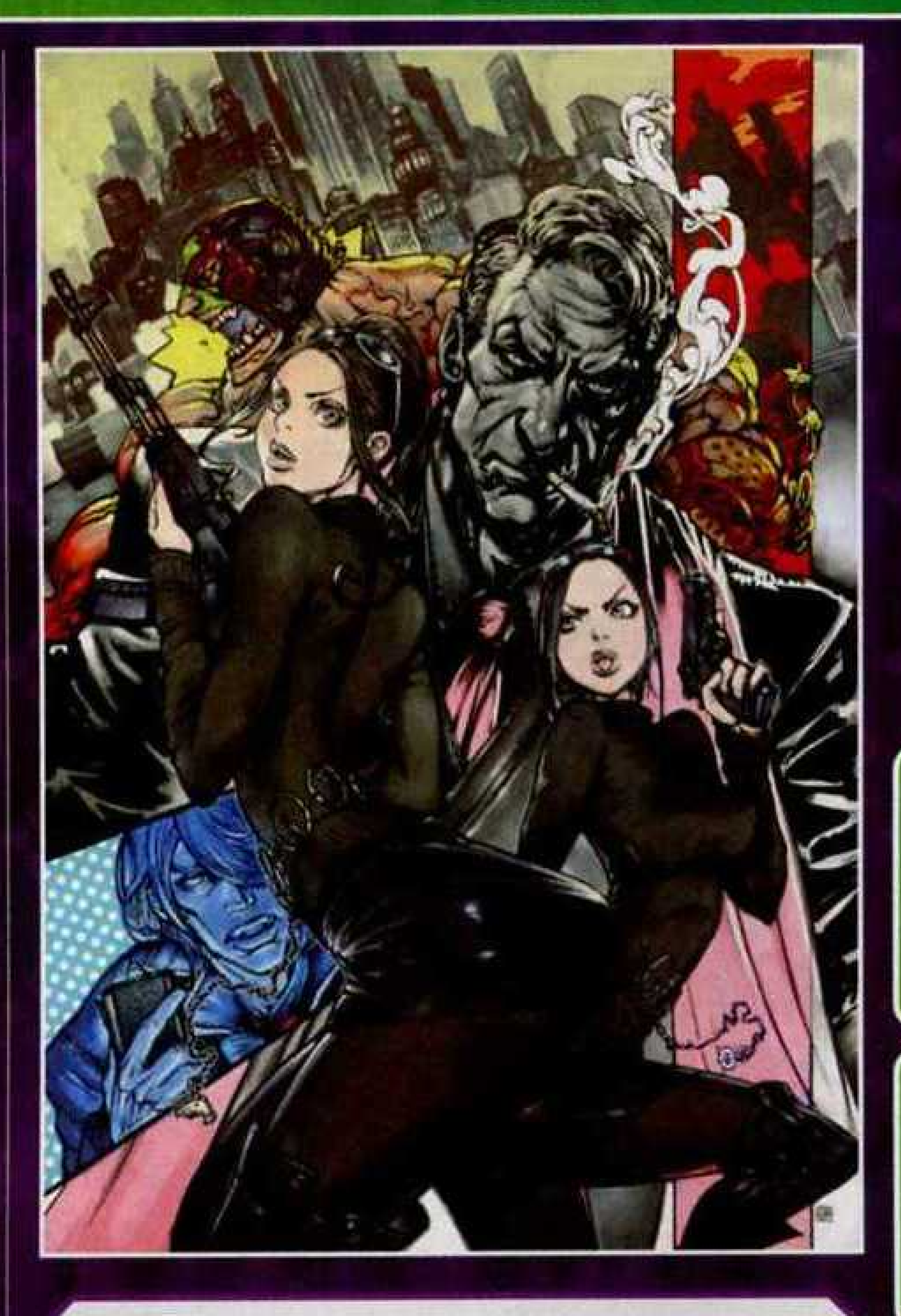
Hack the Planet 25
成就条件：在Stanfield区完成所有收购



You're the Best... 25
成就条件：在Carver Island完成所有收购



Bright Lights, Big City 80
成就条件：完成整个市所有的收购





Ouch. 20
成就条件：完成所有的诈骗保险任务（Insurance）



Tune In, Drop Off 20
成就条件：完成所有的交易任务（Trafficking）



And Boom Goes the Dynamite 20
成就条件：完成所有的直升机任务（Assault）



Fence Killa 2011 20
成就条件：完成所有的搞破坏任务(Mayhem)



Your Backseat Smells Funny 20
成就条件：完成所有护送任务（Escort）

Double Dose of Pimping 20
成就条件：完成所有接送任务（Snatch）



Porkchop Sandwiches 20
成就条件：完成所有摩托任务（Trail Blazing）



Go Into the Light 20
成就条件：完成所有狙击任务（Guardian Angel）

Tank You Very Much 20
成就条件：完成所有坦克任务（Tank Mayhem）

Have A Reality Climax 20
成就条件：完成所有猫头的那个小游戏（Professor Genki's Super Ethical Reality Climax）



Everything is Permitted 10
成就条件：完成所有暗杀任务



Hi-Jack It 10
成就条件：成功盗窃指定的所有目标车辆

取得方法：偷车任务相比暗杀简单不少，玩家只要去标示处将制定的车开往制定地点即可。



Getting the Goods 10
成就条件：找到25%的收藏品



Life of the Party 20
成就条件：找到所有收藏品

取得方法：包括Drug packages、Money pallets、Sex dolls 、Photo ops，都要找到，具体见文中攻略收集部分。



Shake and Bake 10
成就条件：完成一个挑战



You're My Hero! 30
成就条件：完成所有挑战

取得方法：最为耗时也是难度最大的成就，具体见上文攻略。





Ow My Balls! 10
成就条件：使用狙击枪打一个人的“下面”



Gender Equality 10
成就条件：扮演一个男性角色两小时，再扮演一个女性角色两小时。

取得方法：游戏中前往医生头像处可以整容，甚至可以直接更换性别，玩家不用进行二周目。



Bo-Duke-En 10
成就条件：使用LB+Y（L2+△）进入50辆车子。



Love/Hate Relationship 10
成就条件：按十字键←→做表情嘲讽或者表扬50个团伙成员



Gellin' Like Magellan 20
成就条件：获得所有大本营（随着主线流程解锁）



Who Loves Ya Baby 10
成就条件：杀死50个胖子敌人



A Better Person 15
成就条件：购买第一次升级



Haters Gonna Hate 15
成就条件：杀死敌人1000个帮派成员



Cowboy Up 10
成就条件：去武器店升级所有武器



Pimped Out Pad 10
成就条件：将一个大本营升满（只有个别大本营可以选择升级）



Flash the Pan 10
成就条件：摧毁所有帮派

取得方法：地图上拳头的标志便是敌人的帮派，一共有36个，将区域内所有人员杀死即可。



Third and 30 40
成就条件：游戏时间超过30小时



Jumped In 10
成就条件：联网状态下创造一个角色





Stay Classy Steelport 10
成就条件：使用臭气弹扔25个敌人

取得方法：闪光雷升满即可变成臭气弹，用它找个拳头标志的帮派扔就行了。

The American Dream 10
成就条件：去车厂改装10辆车子

取得方法：前往绿色扳手处，将车外颜色改一下只用50块，除去一开始教学关卡强制改的，玩家只要将10辆车开到车厂中共计花费450元即可解锁此成就。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织



《上古卷轴Ⅴ 天际》确实是一款优秀的游戏，Bethesda 成功地谱写了一部奇幻的史诗，利用自己擅长的叙事手法将一个剑与魔法的世界鲜活地呈现在玩家眼前，在写下这段文字时，笔者的游戏时间已超过 150 小时，却仍然未能挖掘游戏所有的要素，这也是游戏富有内涵的力证，遗憾的是游戏的系统对新手不太友好，但一旦熟悉了系统，相信你也会和笔者一样沉迷其中。

文 evilpig　美编 心の永恒

上古卷轴Ⅴ 天际		Bethesda Softworks	角色扮演
X360	The Elder Scrolls V: Skyrim		美版
	2011 年 11 月 11 日	1 人	59.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上玩家

龙脉者史诗第一章：龙脉初现

游戏操作

操作列表

键位	功能
Y	跳跃
B	开启人物菜单
X	抽出／收起武器
A	调查／拾取物品
RB	发动龙吼术／种族能力
RT	右手动作
LB	奔跑
LT	左手动作
RS	转换第一／第三人称视角
LS	潜行／恢复站立
Back	进入等待界面
Start	系统菜单
方向键	↑与↓为开启快捷菜单
右摇杆	视角
左摇杆	移动



注：以上为游戏的默认按键，但实际上每一个按键的用途都可以更改，例如大部分玩家不习惯使用Y键跳跃，可以设定为其他顺手的按键。

特殊操作

从本质上来说，《上古卷轴Ⅴ 天际》仍然是一款角色扮演游戏，虽然有动作成分，但并不强，玩家在跳跃时无法发动攻击，在跑动时也无法使用跳跃，所以想要如同动作游戏般地灵巧躲闪敌人的攻击并抓住空隙反击基本上是不可能的，战斗模式就是一板一眼地对砍，装备和特技（Perk）的配置很大程度上决定了玩家的战斗力。不过游戏中仍然有一些特殊的操作，利用得好就可以更快地解决敌人，变相地降低了自己所受的伤害。下文将一一介绍这些特殊操作，注意有部分操作只有在装备对应武器或点出对应的特技后才能使用。

猛力攻击 Power Attack



玩家在装备近战武器时能够使出的攻击，单手武器与双手武器都可以发动猛力攻击，方法是长按攻击键，玩家角色会使出动作慢硬直大但威力十足的攻击，重创敌人。角色不但在站立时可以使出猛力攻击，就连在蹲下时和移动时也可以发动猛力攻击，基本上三种情况下发动的猛力攻击动作非常类似，但可能会在攻击判定位置上有着些许分别，玩家最好掌握了这种攻击的特点后再有选择性地使用。猛力攻击会大量地消耗耐力，一般连续发动一到两次就会把玩家处于初期状态（100点）的耐力耗空，后期在耐力得到提升并且加出了降低猛力攻击耐力消耗的特技后，玩家才可以比较频繁地使用猛力攻击。一般来说对于人形目标，因为对方也可能处于移动当中，而猛力攻击的发动比较慢，往往并不容易命中对方，但在和巨人、龙和猛犸这类大体型敌人战斗时，就可以多多使用，尽快削减他们的体力。最后要提一下的是，双持单手武器时玩家除了分别发动两把武器的猛力攻击，还可以用两把武器一齐发动猛力攻击，方法就是同时长按两个攻击键。双持猛力攻击会消耗比单手猛力攻击更多的耐力，不过攻击次数和威力也比单手猛力攻击要高。

盾击 Shield Bash

这是盾牌专属的攻击方式，任何角色在装备了盾牌后都可以使用，发动方式是先长按左手键举盾，之后按下右手键，角色不会使用右手武器攻击或发动魔法，而是挥动盾牌击打敌人。盾击的威力不高，攻击距离也不长，但是能够立刻打断敌人的攻击或施法，让其陷入短暂的硬直，玩家在此时靠近敌人发动武器攻击，只要攻击威力够高，有很大机会触发带有特殊动画效果的终结技，瞬间解决敌人。盾击消耗的耐力比猛力攻击要低，一般初始的耐力就足够玩家发动三次盾击。走盾战士路线的玩家还可以点出格挡技能里头的特技，获得盾牌猛击能力，发动方式类似于猛力攻击，先举盾，然后长按右手键，角色会发动一次威力十足而且会让敌人陷入大硬直的强力盾击，不过相应地消耗的耐力也不是一般盾击能够比得上的。



拉弓与拳击 Shoot & Bow Bash

《上古卷轴Ⅴ 天际》中的弓箭攻击方式和系列前作没有分别，玩家仍然需要用双手持弓，然后按下右手键拉开弓箭，在拉满弓弦的情况下射出弓箭才能够获得最远的射程，最高的威力和最好的命中率，不过在敌人离我方比较近时，一次对准弱点或肢体的快速射击也有可能收到奇效。一般来说建议玩家配合潜行来远程放冷箭，这是游戏中最为安全的弓箭战斗方式，因为在拉弓时玩家不但无法奔跑，也不能跳跃，甚至在后退时的移动速度也会减慢，想要边打边退是不太可能的。如果发现自己离目标太远而不想要保持在拉弓状态，按下X键便可以取消拉弓状态。在有弓箭技能的特技支持下，玩家可以在拉弓时按下左手键缩放视角来提高瞄准的精度，

拳击是专属于弓箭的攻击方式，这里指的不是空着双拳发动的拳击，而是在装备弓箭并没有拉弓时按下左手键发动的攻击，角色会手持弓对着正面发动一拳，被击中的敌人会陷入一个短暂的硬直当中，让玩家有机会操纵角色拉开距离，又或是干脆立刻换成近战武器展开对战。



施法 Spell-casting



本作中的法术装备方式和单手武器相当类似，玩家可以选择是在右手还是左手上装备法术，又或者双手同时装备法术。施法时只要按下装备法术的手对应的攻击键就可以释放，长按则能够持续释放法术。玩家可以双手同时释放法术，不过也会相应地同时消耗魔力。在施法时玩家可以保持移动，速度和平常步行时没有分别，这保证了施法者在面对敌人时的速度优势，不会一施法就变成了个靶子。不过在施法时仍然是无法跑动的，想要追上敌人还是先暂时放弃施法，等靠近后再进攻吧。法术和物理攻击一样，都是不分敌我的，不过比起物理攻击，法术的攻击范围要更大，释放时记得小心别伤到队友。在有特技支持的情况下，双手使用同一种魔法可以提高魔法的威力，走法师路线的玩家善用这招可以在短时间内对敌人造成极大的伤害。需要注意的是，非直接攻击性的法术施法方式和攻击法术有差别，一般都是长按攻击键，等消耗足够的魔力后再放开，角色便会自动释放法术，如果该法术是针对敌人的，那玩家还需要对准敌人来确保法术命中，而如果是增益类法术，就会直接作用于玩家身上。

使用龙吼术与种族能力 Shout & Power



RB键是特殊能力键，初始默认是启动玩家所属种族的特殊能力，在习得龙语单词并夺取龙魂后，玩家可以解锁龙吼术，并在魔法（Magic）界面中选择是装备能力还是装备龙吼术于特殊能力键上。种族能力因为没有等级设定，所以在按下特殊能力键的瞬间便会发动，而龙吼术会有三个等级，在掌握了相应的龙语单词后便会不断提高龙吼术的威力，而玩家在发动时也可以即时地选择发动龙吼术的威力等级，瞬间按下特殊能力键后松开是一级龙吼术，只使用一个单词；按下特殊能力键，在角色没有自动释放龙吼术时松开则是二级龙吼术，使用两个龙语单词；长按特殊能力键直到角色自动发动龙吼术便是三级龙吼术，性能最强，冷却时间也最长。



潜行与步行 Sneak & Walk

严格来说潜行不算是特殊操作，玩家只需要按下LS键就能够进入潜行状态。不过在潜行状态下，玩家的准星会发生一定的变化，在正常状态下，准星会是两个灰色的线段，而在附近有敌人存在，又没有发现玩家时，则会在线段下出现Hidden字样。如果此时玩家使用正常推动摇杆的移动方式，因为会发出步声，便会引起敌人的注意力，准星也会变成一只眼睛，眼睛睁开的幅度代表着敌人察觉到玩家的程度，眼睛完全睁开时，玩家的潜行状态便等于失效，敌人可以完全察觉到玩家所在的位置。想要用弓箭偷袭敌人又或者发动背刺攻击，就需要掌握步行移动。

步行移动同样使用左摇杆，不过玩家推动摇杆的幅度不能太大，最好在刚刚能够让角色开始移动的情况下便保持着该力度，让角色可以用比平常移动慢许多的方式步行，在步行的情况下，角色发出的声响会比较小，如果还身穿轻甲或布衣，那基本上在相当靠近敌人背后之前是不会被发觉的。正面潜行向敌人仍然会很容易被发觉，不过这一情况可以依靠在潜行技能星座上点出相应的特技来得到改善，又或者使用法术来将角色隐形也可以躲过敌人的视线。



游戏界面元素说明

注1：地图为环形结构，会显示玩家面对方向处的主要地点，地点较远则图案小而淡，近则图案变大而且色彩鲜明。使用龙吼术前地图框条为黑色，使用后会变成亮蓝色，从中间向两边不断地重新恢复黑色，一旦完全变回黑色便可以再次使用龙吼术。

注2：三种重要资源的能量槽都会在玩家消耗该项能力时才会出现，一段时间不消耗便会消失。

注3：无论是装备魔法，弓箭还是武器都会直观地显示在左右手上，不过在使用盾牌格挡时，画面也会相应地被遮盖住一部分，不习惯的玩家可以改用第三人称视角。

①地图+龙吼术冷却槽 ②敌人体力槽与名称 ③准星 ④体力槽 ⑤耐力槽 ⑥魔力槽 ⑦右手装备武器 ⑧左手装备法术

龙脉者史诗第二章：勇者的修炼

系统

《上古卷轴V 天际》的系统并不复杂，但内容较多，下面将一一为玩家们分析游戏中的各个系统要素，包括了创建一个角色的教程和种族与发展方向的建议，希望能够对首次接触这一系列的玩家有所帮助。

升级 Level Up



刚刚接触到本作的玩家或许会对获取经验值的方式感到疑惑，这是因为《上古卷轴V 天际》的升级方式和一般角色扮演游戏有点儿不一样，玩家无法通过击杀怪物或完成任务来得到经验值，而是必须通过提升技能等级来达成这一目标。具体来说，玩家在持续地进行某一项技能对应的行为时，会累积技能的熟练度，当熟练度足够时技能等级便会提升，同时会为玩家提供相应的经验值，在累积了足够多的经验值后，玩家的等级便会得到提升。

举个例子，玩家打算成为一位使用双手武器的战士，首要的事情就是不断地使用双手武器击打敌人，在这个过程中，双手武器技能也会随之提升，同时玩家身披重甲，受到攻击还会让玩家的重甲技能得到提升，这两个技能提升时玩家都会获得经验值，最后蓄满便可升级。

升级时玩家的能力并不会立刻得到加强，必须按下B键打开人物界面，此时上方的技能（Skill）选项会成为升级（Level Up），进入该界面后玩家的体力值、魔力值和耐力值会瞬间补满，同时玩家必须在提升魔力（Magicka）、体力（Health）和耐力（Stamina）中选择一个，增加其上限10点。之后玩家还会获得一个特技点，能够在某一项技能所属的特技星座图上开启一项特技。

这一独特的升级方式让玩家在游戏中可以采取许多极端的方式来获得经验值，例如故意举盾不还击地让敌人击打来提升格挡（Block）技能的等级，变相地赚取经验值，也可以找不会还击的队友不断地练习武器技能，在对方快要死的时候等待一小时，让对方回满体力值后继续砍。当然抛开这些枯燥的升级方式，在游戏过程中自然地提升自己的技能等级和人物等级才是最能享受游戏过程的方式。

最后要提醒一下玩家，因为升级有恢复体力耐力和魔力的功能，所以很多时候并不需要急着去提升等级，而是留在需要的时候使用，会为玩家省下不少药物和时间，在挑战强敌时也是一种额外的帮助。

技能 Skill

因为游戏本身不存在职业这种设定，玩家需要关心的属性也只有魔力、体力和耐力三种，能够区分玩家作战方式的，除了攻击手段和着装，就只有某项技能的高低和点出相应技能特技的多寡。设若有一个没有受到任何种族属性加成的角色存在，那么他的十八项技能在角色初始创建时都是15级，这一等级范围内角色进行与该类技能相关的行动时能够获得一个相对正常的表现。每个种族都会有一项技能获得+10等级增益，五项技能+5等级增益，即一个选择了种族的角色应该会有五项技能达到20级，还有一项技能达到25级。一般来说，种族选择带来的技能提升会帮助玩家确立自己的基本战斗风格，不过这并不表示玩家就不能发展其他技能，实际上只要肯花时间去练，每一项技能都可以达到100级的最大值，这时限制玩家的就只剩下特技的选择和种族的天赋能力了。

技能分为三大类，分别是Combat，Magic与Stealth，下表会列出每项技能对玩家的具体影响。

Combat

名称	效果
Smithing（锻造）	提高玩家制作物品的价值和品质。
Heacy Armor（重甲）	提高玩家穿着重甲时减免的伤害。
Block（格挡）	提高玩家举盾格挡时减免的伤害，降低产生的硬直时间。
Two-Handed（双手武器）	提高玩家使用双手武器造成的伤害。
One-Handed（单手武器）	提高玩家使用单手武器造成的伤害。
Archery（弓箭）	提高玩家使用弓箭造成的伤害。

Stealth

名称	效果
Light Armor（轻甲）	提高玩家穿着轻甲时减免的伤害。
Sneak（潜行）	降低玩家潜行时被发现的几率。
Lockpicking（开锁）	提高开锁的成功率，降低撬坏锁的几率。
Pickpocket（偷窃）	提高玩家偷到物品的成功率。
Speech（口才）	购物时降低买入价格，提高售卖获利，并且提高说服、行贿和恐吓的成功率。
Alchemy（炼金）	提高玩家制作药物的质量和数量。

Magic

名称	效果
Illusion（幻术）	降低幻术系魔法的消耗。
Conjuration（咒术）	降低咒术系魔法的消耗。
Destruction（毁灭）	降低毁灭系魔法的消耗。
Restoration（恢复）	降低恢复系魔法的消耗。
Alteration（转化）	降低转化系魔法的消耗。
Enchanting（附魔）	提高物品附魔后的效果。



技能训练师 Trianer

一般来说，玩家提升技能等级的方法就只有不停地进行与这项技能相关的行动，但是游戏也提供了训练师来让玩家可以更快地通过花费金钱来提高技能的等级。训练师分布在游戏的各个区域当中，玩家只要碰上他们并要求他们训练自己，对方都会非常乐意地提供服务，前提是玩家能够支付足够的金币。提升一级技能所需的金额取决于玩家本身的技能等级高低，等级越高提升一级所需的费用就越高，而且玩家一次只能进行五次训练，之后必须要升级后才能再进行五次训练，也就是说玩家角色每升一级都会重置训练机会为五次，不会累计，想要尽早提升某项技能的玩家可要抓紧每一次升级时的训练机会，不要浪费。还需要提醒的是，这五



次训练上限是共通的，并不针对某一个训练师，玩家无论是在一个训练师处提升技能等级，还是分别在五个训练师处提升等级，都会在训练次数到达五次后进入无法再受任何训练的状态，直到升级为止。

技能训练师们也有三个头衔，分别是：老手（Journeyman Trianer）、专家（Expert Trianer）和大师（Master Trianer），头衔代表着训练师们各自的水平高低，当玩家的技能等级达到与训练师同一级别时，训练师便再也无法提供更高级别的技能训练，玩家必须要去找另外一位更高明的训练师来指导自己。三种头衔所代表的技能上限分别是：老手50、专家75、大师90。游戏中不存在技能训练上限为100的训练师，因为在技能达到90级后，已经是处于这门技艺的最高水平，最后的10级玩家必须要亲身去提升，以达到登峰造极的100级。

另外需要提醒的是，虽然直接师承大师级训练师似乎要比去找老手级和专家级的训练师更方便，但这些训练师都是世外高人，一般会专属于某个组织或势力，玩家如果不和它们搞好关系，根本无法见到这些训练师，而且他们当中有部分人还只对组织或势力的成员进行训练，所以想要得到他们的指导可是一点儿都不简单，在能够接触到这些大师级训练师之前，玩家还是暂时先依靠其他级别的训练师或者不断地使用技能来提升技能等级吧。

训练师所在地列表

名字	头衔	所在地
锻造		
Ghorza	Journeyman Trianer	Markarth
Balimund	Expert Trianer	Riften
Eorlund Gray-Mane	Master Trianer	Whiterun
重甲		
Hermir Strongheart	Journeyman Trianer	Windhelm
Gharol	Expert Trianer	The Reach
Farkas	Master Trianer	Whiterun
格挡		
Njade Stonearm	Expert Trianer	Whiterun
Larak	Master Trianer	The Reach
双手武器		
Torbjorn Shatter-Shield	Expert Trianer	Windhelm
Vilkas	Master Trianer	Whiterun
单手武器		
Amren	Journeyman Trianer	Whiterun
Athis	Expert Trianer	Whiterun
Burguk	Master Trianer	The Reach
弓箭		
Faendal	Journeyman Trianer	Riverwood
Aela	Expert Trianer	Whiterun
Niruin	Master Trianer	Riften
轻甲		
Scouts-Many-Marsshes	Journeyman Trianer	Windhelm
Grelka	Expert Trianer	Riften
Nazir	Master Trianer	The Dark Brotherhood
潜行		
Khayla	Journeyman Trianer	The Khajiit Caravans
Garvey	Expert Trianer	Markarth
Delven Mallory	Master Trianer	Riften
开锁		
Majhad	Expert Trianer	The Khajiit Caravans
Vex	Master Trianer	Riften
偷窃		
Ahkari	Journeyman Trianer	The Khajiit Caravans
Silda	Expert Trianer	Windhelm
Vipir	Master Trianer	Riften
口才		
Dro'marash	Journeyman Trianer	The Khajiit Caravans
Revyn Sadri	Journeyman Trianer	Windhelm
Ogmund	Expert Trianer	Markarth
Geraud Gemaine	Master Trianer	Solitude

训练师所在地列表

名字	头衔	所在地
炼金		
Lami	Journeyman Trianer	Morthal
Arcadia	Expert Trianer	Whiterun
Babette	Master Trianer	The Dark Brotherhood
幻术		
Atub	Expert Trianer	The Rift
Drevis Neloren	Master Trianer	The College of Winterhold
咒术		
Runil	Journeyman Trianer	Falkreath
Phinis Gestor	Expert Trianer	The College of Winterhold
Falion	Master Trianer	Morthal
毁灭		
Wuunferth	Journeyman Trianer	Windhelm
Sybille Stentor	Expert Trianer	Solitude
Faralda	Master Trianer	The College of Winterhold
恢复		
Keeper Carcette	Journeyman Trianer	The Hall of The Vigilant
Colette Marence	Expert Trianer	The College of Winterhold
Danica Pure-Spring	Master Trianer	Whiterun
转化		
Melaran	Journeyman Trianer	Solitude
Dravynea	Expert Trianer	Eastmarch
Tolfdir	Master Trianer	The College of Winterhold
附魔		
Sergius Turrianus	Expert Trianer	The College of Winterhold
Hamal	Master Trianer	Markarth

特技 Perk



在《上古卷轴V 天际》中，特技的选择是最能够代表玩家战斗风格的核心系统，必须要谨慎地选择，一来因为特技点数有限，二来则是因为一旦选中某个特技就无法更改。技能星座当中每一颗星都代表着一项特技，但并不意味着每一个特技都只能选择一次，有部分特技存在等级，可以多次投入特技点去提高其效果。另外，可以复数投入特技点的特技，其影响效果是不会累计的，例如玩家选择了单手武器技能星座中的Armsman特技，第一级会提升20%的单手武器威力，如果之后点选了第二级，则单手武器威力会提高40%，而不是第一级的20%+第二级的40%=60%。点选特技时，玩家除了必须有特技点外，还有两个限制，一是点选某项特技前一定要达到其要求的技能等级，技能等级不够，就算有足够的特技点也无法点出特技，二是必须按照星座的路线来点选特技，也就是说玩家无法越过一个前置的特技来点选其后方特技，所以不但在选择特技时需要切合自己的需要，在技能星座内选择哪一条路线发展特技也是玩家需要去注意的地方。



TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

特技

锻造特技

名称	效果
Steel Smithing	玩家获得锻造钢铁（Steel）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Arcane Blacksmith	玩家获得强化魔法护甲和武器的能力
Elven Smithing	玩家获得锻造精灵工艺（Elven）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Advanced Armors	玩家获得锻造鳞甲（Scaled）和板甲（Steel Plate）的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Glass Smithing	玩家获得锻造石质（Glass）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Dwarven Smithing	玩家获得锻造矮人工艺（Dwarven）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Orcish Smithing	玩家获得锻造兽人工艺（Orcish）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Ebony Smithing	玩家获得锻造黑檀木工艺（Ebony）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Daedric Smithing	玩家获得锻造魔鬼工艺（Daedric）护甲和武器的能力，对这类物品强化效果提高一倍。
Dragon Armor	玩家获得锻造龙鳞护甲（Dragon Armor）的能力，对这类物品强化效果提高一倍。

重甲特技

名称	效果
Juggernaut	提高玩家穿戴重甲的 20%/40%/60%/80%/100% 护甲值。
Fists of Steel	穿戴重甲手套时使用拳击，手套防护值作为额外伤害值增添到攻击伤害中。
Well Fitted	在玩家四个装备部位都穿戴重甲时提高 25% 护甲值。
Cushioned	在玩家四个装备部位都穿戴重甲时降低一半坠落伤害。
Tower of Strength	在玩家四个装备部位都穿戴重甲时降低 50% 失衡时间。
Conditioning	玩家无视身上穿戴重甲的重量，而且它们不会再降低玩家的移动速度。
Matching Set	穿戴一整套同系列重甲时提高 25% 护甲值。
Reflect Blows	在玩家四个装备部位都穿戴重甲时有 10% 几率反弹敌人的近战伤害。

格挡特技

名称	效果
Shield Wall	提高格挡效果 20%/40%/60%/80%/100%。
Deflect Arrows	举盾时，击中盾牌的弓箭不会造成任何伤害。
Power Bash	玩家获得盾牌猛击能力。
Quick Reflexes	举盾时，敌人使用猛力攻击会让时间流动减缓，玩家不受影响。
Deadly Bash	盾击造成五倍伤害。
Elemental Protection	举盾时，受到的燃烧、寒冷和电击伤害降低 50%。
Block Runner	举盾时，玩家仍然能以正常速度移动。
Disarming Bash	使用盾牌猛击时有机会将敌人缴械。
Shield Charge	举盾时，使用奔跑可以撞倒路上碰到的敌人。

双手武器特技

名称	效果
Barbarian	双手武器造成的伤害提高 20%/40%/60%/80%/100%。
Champion's Stance	使用双手武器发动猛力攻击时消耗的耐力降低 25%。
Deep Wounds	使用双手剑攻击时致命一击率提高 10%/15%/20%
Limbsplitter	使用双手斧攻击时造成流血伤害，共三级，伤害取决于特技等级和双手斧伤害值。
Skullcrusher	使用双手锤攻击时无视敌人 25% 护甲值。
Devastating Blow	不移动时使用猛力攻击的伤害提高 25%，有一定几率发动终结技。
Great Critical Charge	玩家获得奔跑时使用猛力攻击的能力，这种猛力攻击的暴击伤害比正常暴击高一倍。
Sweep	玩家获得横移时使用猛力攻击变为横扫攻击的能力，可以一次攻击面前的所有敌人。
Warmaster	后退时使用猛力攻击有 25% 几率击晕敌人。

单手武器特技

名称	效果
Armsman	单手武器造成的伤害提高 20%/40%/60%/80%/100%。
Fighting Stance	使用单手武器发动猛力攻击时消耗的耐力降低 25%。
Bladesman	使用单手剑攻击时致命一击率提高 10%/15%/20%
Bone Breaker	使用单手锤攻击时无视敌人 25%/50%/75% 护甲值。
Hack And Slash	使用单手斧攻击时造成流血伤害，共三级，伤害取决于特技等级和双手斧伤害值。
Dual Flurry	双持单手武器时攻击速度提高 20%/35%。
Critical Charge	玩家获得奔跑时使用猛力攻击的能力，这种猛力攻击的暴击伤害比正常暴击高一倍。
Savage Strike	不移动时使用猛力攻击的伤害提高 25%，有一定几率发动终结技。
Dual Savagery	双持武器猛力攻击的伤害提高 50%。
Paralyzing Strike	后退时使用猛力攻击有 25% 几率击晕敌人。

弓箭特技

名称	效果
Overdraw	弓箭造成的伤害提高 20%/40%/60%/80%/100%。
Critical Shot	弓箭的暴击有 10%/15%/20% 几率在暴击伤害基础上获得额外的伤害加成。
Eagle Eye	拉弓时用左手键能够缩放视野。
Steady Hand	缩放视野时时间流动减缓 25%/50%。
Hunter's Discipline	在敌人尸体上获得的箭数量提高一倍。
Power Shot	弓箭造成的伤害硬直时间延长，最高可达 50%。
Ranger	拉弓时，玩家仍然能以正常速度移动。
Quick Shot	拉弓速度提高 30%。
Bullseye	弓箭伤害有 15% 几率让敌人昏迷 10 秒。

轻甲特技

名称	效果
Agile Defender	提高玩家穿戴轻甲的 20%/40%/60%/80%/100% 护甲值。
Custom Fit	在玩家四个装备部位都穿戴轻甲时提高 25% 护甲值。
Unhindered	玩家无视身上穿戴轻甲的重量，而且它们不会再降低玩家的移动速度。
Wind Walker	在玩家四个装备部位都穿戴轻甲时耐力恢复速度提高 50%。
Matching Set	穿戴一整套同系列轻甲时提高 25% 护甲值。
Deft Movement	在玩家四个装备部位都穿戴轻甲时有 10% 几率无视敌人的近战伤害。

潜行特技

名称	效果
Stealth	潜行效果提高 20%/25%/30%/35%/40%。
Backstab	使用单手武器发动潜行偷袭造成六倍伤害。
Muffled Movement	穿戴护甲潜行发出的噪音降低 50%。
Deadly Aim	使用弓箭发动潜行偷袭造成三倍伤害。
Light Foot	玩家不会触发踩上的陷阱。
Assassin's Blade	使用匕首发动潜行偷袭造成十五倍伤害。
Silent Roll	潜行状态下使用奔跑会变成无声的翻滚。
Silence	玩家能够无声步行与奔跑。
Shadow Warrior	战斗中进入潜行状态会让远处的敌人无法察觉玩家所在之处。

开锁特技

名称	效果
Novice Locks	Novice 级的锁更容易打开。
Apprentice Locks	Apprentice 级的锁更容易打开。
Quick Hands	能够不被别人察觉地开锁。
Wax Key	自动复制开过的锁所对应的钥匙，前提是该锁有对应的钥匙。
Adept Locks	Adept 级的锁更容易打开。
Golden Touch	在宝箱中能够找到更多金币。
Treasure Hunter	有 50% 几率找到优质的物品。
Expert Locks	Expert 级的锁更容易打开。
Locksmith	在开锁时，撬锁器一开始的角度便非常接近能够打开锁的角度。
Unbreakable	永远不会撬坏锁。
Master Locks	Master 级的锁更容易打开。

偷窃特技

名称	效果
Light Fingers	能够偷窃物品的重量和价值范围提高 20%/40%/60%/80%/100%。
Night Thief	目标睡着时偷窃成功率提高 25%。
Cutpurse	偷窃金钱难度降低 50%。
Poisoned	能够在敌人口袋中偷偷下毒。
Extra Pockets	负重上限提高 100。
Keymaster	偷窃钥匙必定成功。
Misdirecion	能够偷窃别人身上装备的武器。
Perfect Touch	能够偷窃别人身上装备的护甲和饰品。

口才特技

名称	效果
Haggling	购物时降低买入价格 10%/15%/20%/25%/30%，提高售卖获利 10%/15%/20%/25%/30%。
Allure	和异性进行交易时获得 10% 额外优势。
Bribery	能够贿赂守卫来无视玩家的犯罪行为。
Merchant	能够把任何类型的物品卖给任何商人，就算对方并不经营相关物品的买卖业务。
Persuasion	说服难度降低 30%。
Intimidation	恐吓的收益提高一倍。
Investor	玩家能够用 500 金币投资商铺，永远提高店主的金币持有量。
Fence	能够在任何玩家投资过的商铺销赃。
Master Trader	全世界的商人金币持有量提高 1000。

炼金特技

名称	效果
Alchemist	玩家制作的药水和毒药效果提高 20%/40%/60%/80%/100%。
Physician	玩家制作的药水回复体力、魔力和耐力的效果提高 25%。
Benefactor	玩家制作的药水产生的增益效果提高 25%。
Poisoner	玩家制作的毒药效果提高 25%。
Experimenter	在吃下药材后玩家可以发现其第二种 / 第三种 / 第四种特性。
Concentrated Poison	玩家制作的毒药涂上武器后可生效次数提高一倍。
Green Thumb	能够在采集药材时获得双倍收获。
Snakeblood	玩家对毒药的抗性提高 50%。
Purity	制作药水不会出现负面效果，制作毒药不会出现正面效果。





幻术特技	
名称	效果
Novice Illusion	所有 Novice 级幻术魔力消耗减半。
Animage	提高幻术能够影响的动物等级上限 8 级，基本等级上限由法术本身决定。
Illusion Dual Casting	双手使用同一个幻术系魔法时效果更强。
Apprentice Illusion	所有 Apprentice 级幻术魔力消耗减半。
Hypnotic Gaze	提高 Calm 类幻术能够影响的对象等级上限 8 级，基本等级上限由法术本身决定。
Kindred Mage	提高幻术能够影响的对象等级上限 10 级，基本等级上限由法术本身决定。
Adept Illusion	所有 Adept 级幻术魔力消耗减半。
Aspect of Terror	提高 Fear 类幻术能够影响的对象等级上限 10 级，基本等级上限由法术本身决定。
Quiet Casting	能够默发五个学派的任何法术，部分法术施法时不会打破潜行效果。
Rage	提高 Frenzy 类幻术能够影响的对象等级上限 12 级，基本等级上限由法术本身决定。
Expert Illusion	所有 Expert 级幻术魔力消耗减半。
Master of The Mind	幻术能够对亡灵（Undead）、魔鬼（Daedra）和魔偶（Automations）生效。
Master Illusion	所有 Master 级幻术魔力消耗减半。

咒术特技	
名称	效果
Novice Conjuration	所有 Novice 级咒术魔力消耗减半。
Mystic Binding	召唤出的魔化武器（Bound Weapons）杀伤力提高 50%。
Conjuration Dual Casting	双手使用同一个咒术系魔法时效果更强。
Apprentice Conjuration	所有 Apprentice 级咒术魔力消耗减半。
Summoner	召唤亡灵（Undead）和魔像（Atromancy）时的距离提高一倍 / 两倍。
Soul Stealer	召唤出的魔化武器能够对敌人产生吸取灵魂（Soul Trap）效果。
Atromancy	召唤的魔像存在时间提高一倍。
Necromancy	召唤的亡灵存在时间延长。
Adept Conjuration	所有 Adept 级咒术魔力消耗减半。
Oblivion Binding	召唤出的魔化武器能够驱散召唤生物。
Dark Souls	召唤的亡灵体力值提高 100 点。
Expert Conjuration	所有 Expert 级咒术魔力消耗减半。
Elemental Potency	召唤的魔像攻击力提高 50%。
Master Conjuration	所有 Master 级咒术魔力消耗减半。
Twin Souls	玩家能够同时召唤出两个召唤生物。

转化特技	
名称	效果
Novice Alteration	所有 Novice 级转化法术魔力消耗减半。
Alteration Dual Casting	双手使用同一个转化系魔法时效果更强。
Apprentice Alteration	所有 Apprentice 级转化法术魔力消耗减半。
Mage Armor	Protection 类法术在玩家没有穿护甲时效果加强 1 倍 /1.5 倍 /2 倍。
Magic Resistance	玩家受到的法术伤害降低 10%/20%/30%。
Adept Alteration	所有 Adept 级转化法术魔力消耗减半。
Stability	所有转化系魔法持续时间延长 50%。
Expert Alteration	所有 Expert 级转化法术魔力消耗减半。
Atronach	任何击中玩家的法术都可以令玩家获得释放该法术所需魔力值的 30%。
Master Alteration	所有 Master 级转化法术魔力消耗减半。

毁灭特技	
名称	效果
Novice Destruction	所有 Novice 级毁灭法术魔力消耗减半。
Destruction Dual Casting	双手使用同一个毁灭系魔法时效果更强。
Apprentice Destruction	所有 Apprentice 级毁灭法术魔力消耗减半。
Augmented Flames	Fire 类法术伤害提高 25%/50%。
Augmented Frost	Frost 类法术伤害提高 25%/50%。
Augmented Shock	Shock 类法术伤害提高 25%/50%。
Impact	双手使用同一个毁灭系魔法时，大部分法术可以击晕敌人。
Rune Master	Rune 类法术陷阱设置距离提高至五倍。
Adept Destruction	所有 Adept 级毁灭法术魔力消耗减半。
Intense Flames	Fire 类法术能让体力值低于 20% 的敌人陷入恐惧。
Deep Freeze	Frost 类法术能让体力值低于 20% 的敌人冻结。
Disintegrate	Shock 类法术能让体力值低于 20% 的敌人直接气化。
Expert Destruction	所有 Expert 级毁灭法术魔力消耗减半。
Master Destruction	所有 Master 级毁灭法术魔力消耗减半。

恢复特技	
名称	效果
Novice Restoration	所有 Novice 级恢复法术魔力消耗减半。
Regeneration	Healing 类法术治疗效果提高 50%。
Restoration Dual Casting	双手使用同一个恢复系魔法时效果更强。
Apprentice Restoration	所有 Apprentice 级恢复法术魔力消耗减半。
Recovery	魔力恢复速度提高 25%/50%。
Respite	Heal 类法术会同时恢复耐力。
Adept Restoration	所有 Adept 级恢复法术魔力消耗减半。
Ward Absorb	在 Ward 类法术已经生效时，玩家遭到敌人法术攻击会恢复魔力值。
Necromage	所有法术对亡灵（Undead）效果更强。
Expert Restoration	所有 Expert 级恢复法术魔力消耗减半。
Avoid Death	每天一次，在玩家生命值降至 10% 以下时会自动获得 250 点额外体力值。
Master Restoration	所有 Master 级恢复法术魔力消耗减半。

附魔特技	
名称	效果
Enchanter	附魔效果提高 20%/40%/60%/80%/100%，效果不会回溯到提升特技等级前附魔的物品上。
Soul Squeezer	充能（Recharge）附魔物品时灵魂宝石（Soul Gem）会提供额外 250 点能量。
Fire Enchanter	任何 Fire 类附魔效果提高 25%。
Frost Enchanter	任何 Frost 类附魔效果提高 25%。
Soul Siphon	杀死非人型生物时能够吸取他们 5% 的灵魂力量（Soul Capacity），补充到附魔武器中。
Insightful Enchanter	任何提升技能等级类护甲附魔效果提高 25%。
Storm Enchanter	任何 Shock 类附魔效果提高 25%。
Coprus Enchanter	任何恢复体力、魔力和耐力类护甲附魔效果提高 25%。
Extra Effect	玩家能够在同一件物品上附魔两次。

立石 *Standing Stones*



玩家在游戏初期前往 Riverwood 时便会遇到三块立石，随行的 NPC 还会向玩家介绍立石的一些历史。在游戏中共有十三座立石，分布在天际省的广阔大地上，玩家在接近立石并启动后便可以获得立石的祝福，效果各有不同，不过一旦启动便会永远对玩家生效，直到玩家启动另一块立石，原有的立石祝福便会被覆盖，即玩家角色身上只能存在一个立石祝福。立石系统可以看成是前作星座系统的一个演变，每一座立石上都蚀刻着一个星座图案，另外值得一提的是立石有部分效果会和某些特技重合，想要打造出一个强大角色，玩家们一定要把立石的效果也考虑进去。

立石列表		
名称	地点	祝福效果
战士之石（The Warrior Stone）	Falkreath Hold 的 Guardian Stones 处	Combat 技能升级速度快 20%
盗贼之石（The Thief Stone）	Falkreath Hold 的 Guardian Stones 处	Stealth 技能升级速度快 20%
法师之石（The Mage Stone）	Falkreath Hold 的 Guardian Stones 处	Magic 技能升级速度快 20%
情人之石（The Lover Stone）	The Reach	所有技能升级速度快 15%
学徒之石（The Apprentice Stone）	Hjaalmarch Hold	恢复魔力值的速度和受到的法术伤害都提高一倍
侍灵之石（The Atronach Stone）	Eastmarch Hold	提高 50 点魔力值上限，吸收 50% 法术伤害，但魔力值恢复速度降低 50%
淑女之石（The Lady Stone）	Falkreath Hold	体力值与耐力值恢复速度提高 25%
帝王之石（The Lord Stone）	The Pale	获得 50 点物理伤害减免，所受到的法术伤害降低 25%
通灵之石（The Ritual Stone）	Whiterun Hold	玩家获得复活身边尸体帮助作战的能力，一天一次
盘蛇之石（The Serpent Stone）	Winterhold Hold	玩家获得令一个敌人麻痹 5 秒并受到 25 点伤害的能力，一天一次
暗影之石（The Shadow Stone）	The Rift	玩家获得能立刻隐形 60 秒的能力，一天一次
骏马之石（The Steed Stone）	Haafingar Hold	玩家负重上限提高 100 点，而且护甲不再影响玩家移动速度
高塔之石（The Tower Stone）	Winterhold Hold	玩家获得立刻打开一个专家级（Expert Level）或更低等级锁的能力，一天一次

龙吼术 Shout

龙吼术是本作当中新出现的独特系统，其来源是诺德人的传统信仰，他们认为自己是天空之子，能够震动空气的声音便代表着他们的内在力量。这让多数诺德人都掌握了名为战吼（Battle Cry）的能力，任何听到他们高分贝怒吼的敌人都会陷入无可抑制的恐惧中。但比起诺德人传说中的魔法技艺"声之道"（The Way of The Voice），战吼只是一种非常浅显的能力，掌握了声音奥秘的高手能够使用龙语单词（Dragon Word）来发动龙吼术，这种能力产生的效果已经超越了单纯的声音传播范畴，既可以创造出闪电雷鸣，也能够让人瞬间快速地移动。这并非一般人能随便掌握的技巧，必须经过长年累月地钻研声之道后才能一窥门槛。但在传说中，拥有龙之血统的龙脉者能够如同呼吸般轻易地掌握龙吼术，还能够在夺取龙魂后不断地强化这门技艺，获得更多的力量。

在游戏当中，玩家扮演的就是这么一位龙脉者，进行主线任务的过程中，玩家会逐渐掌握到龙语单词，并且屠戮巨龙来夺取它们的灵魂，有了这两者，玩家便可以解锁龙吼术，使用其力量。龙吼术的操作已经在上文给出，这里将详细解释一下龙吼术的系统。龙吼术在游戏中的作用非常宽泛，因为其功能也各不相同，总体来说，功能性大于杀伤性，一来是因为相当一部分龙吼术根本没有攻击力，二来是因为龙吼术使用后需要等待冷却，无法像是法术般地只要有魔力就可以持续使用。龙吼术分为三个等级，第一个等级只使用一个龙语单词，二级为两个，三级为三个，高级的龙吼术不但效果更为强大，有某些龙吼术还有只在使用三个单词的情况下才能正常发挥作用。不过使用越高级的龙吼术，冷却时间越长，玩家可以因应不同的情况来选择发动哪个等级的龙吼术。

下表将列出每个龙吼术的作用，希望能够对玩家攻关有所帮助。

龙吼术列表

名称	效果
Animal Allegiance	命令一只野生动物协助玩家战斗，持续 30 秒 /45 秒 /60 秒，动物等级不能超过 20 级，作用范围随着龙吼术等级而扩大。
Aura Whisper	探测玩家附近的生物和亡灵，可以穿透墙壁，持续 10 秒 /20 秒 /30 秒，这一个龙吼术不会发出噪音破坏潜行。
Become Ethereal	玩家变得刀枪不入，但也无法发动攻击和施法，魔力和耐力停止恢复，持续 8 秒 /13 秒 /18 秒。
Call Dragon	召唤巨龙 Odahviing 协助战斗，只能在开阔地带使用，而且必须使用三个单词才能生效。
Call Of Valor	召唤英灵协助战斗，持续一分钟，龙吼术等级越高英灵越强，但三个英灵各有专精战斗领域。
Clear Skies	驱除任何天气效果，让天空放晴，对于毒气和雾气同样有效，持续 25 秒 /40 秒 /60 秒。
Disarm	缴械最高 12 级 /20 级 /30 级的敌人。游戏中某些敌人无法被缴械。
Dismaying Shout	使最高 7 级 /15 级 /24 级的敌人因为恐惧而逃跑。
Dragonrend	强迫巨龙放弃飞行落到地面，持续 15 秒 /18 秒 /22 秒。
Elemental Fury	15 秒内提高攻击速度为 1.3 倍 /1.5 倍 /1.7 倍。
Fire Breath	吐出龙息，对敌人造成 50 点 /70 点 /90 点火焰伤害，并燃烧敌人。
Frost Breath	吐出龙息，对敌人造成每秒 10 点 /14 点 /18 点寒冷伤害，并减速 5 秒。
Ice Form	冻住敌人 15 秒 /30 秒 /60 秒，并每秒受到 2 点寒冷伤害。
Kyne's Peace	消除小范围 / 中等范围 / 大范围内野生动物的敌意，最高 20 级，持续 60 秒 /120 秒 /180 秒。
Marked for Death	降低敌人的护甲 25 点 /50 点 /75 点，并每秒损失 1 点 /2 点 /3 点体力值，持续 60 秒。
Slow Time	时间流动减缓 70%/80%/90%，持续 8 秒 /12 秒 /16 秒。
Storm Call	召唤雷霆风暴，降下的闪电会无差别攻击任何东西，持续 60 秒 /120 秒 /180 秒。
Throw Voice	投掷声音，让其在玩家选定的地方响起，吸引敌人的注意力，等级越高冷却时间越短。
Unrelenting Force	用轻度 / 中等 / 强大的力量推撞敌人，并造成 2 点 /5 点 /10 点伤害。
Whirlwind Sprint	瞬间以音速向前冲刺一段距离，等级越高冲刺距离越长。

锻造与强化 Smithing & Improve



锻造系统的基本使用方式是在铁砧处开启界面，用各种金属锭制造出武器或护甲。在没有足够的铁匠技能和特技支持的情况下，玩家能够锻造的物品非常有限，而且品质也并不高，不过锻造过程本身便可以提高锻造技能，再配合用磨轮和工作台去强化武器与护甲，玩家可以很快地提升技能等级，不过前提是拥有足够的金属锭。获取金属锭的方式有挖矿和直接从铁匠处购买，前者需要花时间跑去矿洞挖，而后者则相当消耗金钱。卖掉自己制作的物品可以一定程度上减缓练锻造技能时的金钱消耗，还能够顺便提高口才技能。

强化是用金属锭强化物品本身的性能，和锻造一样，强化某种程度上也需要锻造特技去支持，不过只要武器没有附魔，玩家角色就算没有任何特技支持也能够对武器和护甲进行强化，但是效果非常低，而在有特技支持后，玩家强化某一种材质的武器和装备时，效果会提高一倍，但实际上这个提高一倍的效果仍然需要锻造技能达到某个等级后才能触发。举一个具体例子：当一个没有任何锻造技能种族加成的玩家角色决定开始练锻造技能时，头一件事情就是把原本只有 15 的锻造技能等级提升到 20，然后点出"Steel Smithing"特技，这时玩家角色能够锻造钢铁（Steel）材质的武器和护甲，但在强化这一类材质的物品时会发现自己对物品的强化品质仍然是"Fine"，无法将强化效果提高一倍变成"Superior"品质，这是因为就算在有特技的情况下，玩家仍然要将锻造技能练至 22 级才能够将物品强化至"Superior"品质。那么特技的意义何在？实际上特技是降低了玩家强化出"Superior"物品所需的锻造技能等级，在没有特技的情况下，玩家需要达到 31 级锻造技能才可以把物品强化至"Superior"品质。关于有特技和没特技情况下强化物品所需的锻造技能等级请看下表。需要注意的是，锻造技能的等级上限是 100，但玩家可以通过装备和药物等手段来将锻造技能等级暂时提高到 100 以上，也就是说在没有任何特技支持的情况下，玩家还是可以强化出"Legendary"品质的武器和防具，不过因为在锻造技能超过了强化所需技能等级的情况下，每超过 1 级便会提升 0.2 左右的胸甲护甲值和 0.1 的其他位置护甲值，还有 0.1 的武器伤害值，所以实际上有特技的玩家强化出来的物品属性都会高出无特技玩家接近一倍，如何取舍就由玩家自己决定了。

强化物品等级与锻造等级关系表

品质	所需技能（无特技 / 有特技）	效果（胸甲 / 其他部位与武器）
Fine	1/1	+2/+1
Superior	31/22	+6/+3
Exquisite	65/40	+10/+5
Flawless	100/57	+13/+7
Epic	150/74	+17/+8
Legendary	196/91	+20/+10

炼金 ALchemy

炼金需要用到炼金实验室（ALchemy Lab），但在游戏中实际看起来就是一张有着烧瓶和炼成阵的圆桌。和一般游戏的炼金有点不一样，就算没有配方，只要有材料，玩家就可以照样炼金，选择两样以上的材料混合就可以尝试着制作药水（Potion），要是材料互相性质不合，就会失败，靠运气也可能瞎蒙出一种药水配方来。但实际上最有效的学习炼金方式有两个，一个是去商人处购买配方，然后按照配方寻找材料配置药物，而另外一个方法，则是学习神农氏般地一味味尝试手中的药材，每一种药材都有四种效果，一开始全部都被标为未知（Unknow），在吃下药材后，玩家会发现其第一种特性。在发现特性后，将有相同特性的两到三





种材料混合在一起便可以成功地制作出药水。在这个过程中，如果有两种材料的第二、第三或第四种特性重合，便会被发现，也会影响到制作出来的药水效果。通过不断地调配，玩家最终会搞清楚各种药材的所有特性，选择特性高度重合的药材便可以制作出效果极其强大的药水，比起商人手中售价昂贵的药水，这些玩家亲手制作的药水效果会强得多。

在玩家拥有炼金技能特技“Experimenter”的情况下，甚至可以靠着吃一次材料便完全搞清楚四种特性，但要达到这种效果需要足足三个技能点，个人并不推荐。炼金与锻造不同之处在于一开始便没有任何限制，整个炼金特技星座图中没有任何特技是用于开启制作某一种药水的能力，只会影响制作出药水的效果。

炼金的材料分布在天际省的广阔大地上，植物和昆虫是非常主要的药材来源，但许多来自于野生动物和怪物身上的材料也可以制造出效果良好的药水，玩家记得在游戏过程中大量收集，毕竟这些药材的重量一般都非常轻。最后，玩家们请记得，炼金除了制作药水外，也能够制作毒药（Poison），那些喜欢走刺杀路线的玩家也可以多多尝试炼制出效果强烈的毒药来帮助自己对抗那些皮粗肉厚的敌人。

附魔 *Enchanting*

类似于其他奇幻游戏中的设定，附魔的作用在于赋予物品超越其物理层面的额外效果，例如让武器能够造成法术伤害，为护甲附加上额外的法术抗性等。和炼金类似，附魔的技能星座图中几乎没有任何特技是用于增加某项附魔能力的，但最终特技“Extra Effect”是例外，这个特技会让玩家能够把两个附魔效果添加在同一个物品上，完全强化了附魔的性质，想要追求一身强大附魔效果的玩家可以试试挑战这条技能树，而一般玩家甚至可以完全不在附魔的特技星座图上投入任何特技点，也能够享受附魔带来的好处。

附魔需要三样基本物品：附魔对象（Item）、附魔效果（Enchantment）和灵魂宝石（Soul Gem）。附魔对象指的是还没有经过附魔，并且是可以附魔的物品，一般包括武器、护甲和饰品。附魔效果来源于那些原本就有附魔的物品，将它们分解后，物品本体会遭到摧毁，而附魔效果则会被残留下来。灵魂宝石则是指玩家在游戏过程中可以拾取到的，封存着灵魂力量的宝石，获取途径分为购买、填充和拾取，填充满了的灵魂宝石价格颇高，玩家如果不是腰缠万贯，并不推荐用这种方式获得灵魂宝石，而拾取宝石的地方比较多，但总地来说比较低效，而且往往无法重复获得，剩下来比较方便又充满性价比的方式就是填充了。

填充灵魂宝石首先需要一枚空的灵魂宝石，灵魂宝石本身是消耗品，空的灵魂宝石只能通过购买或拾取获得。接着是吸取灵魂所用的魔法“Soul Trap”，属于咒术系（Conjuration），需要玩家的咒术技能达到25级后才能够习得，如果玩家不想要去学习这个魔法，使用带有“Soul Trap”效果的附魔武器也可以达到相同的效果。最后当然还需要一个吸魂的对象，这里需要提醒的是，除了黑色灵魂宝石（Black Soul Gem），一般的灵魂宝石是无法承载人型生物灵魂的，玩家选择吸魂对象应该以野生动物和怪物为主。

有了三种填充灵魂宝石的条件后，玩家便可以开始填充灵魂宝石了，首先要做的就是向敌人释放“Soul Trap”法术，或者用有这种附魔的武器攻击敌人，此时敌人会进入特殊的状态，身体外围泛起不祥的紫光，在光芒消失前杀死敌人就可以夺取对方的灵魂。在夺取灵魂后，游戏系统会自动选择最适合这种灵魂的空灵魂宝石存放，不同种类和等级的敌人灵魂的尺寸并不一样，越强大的敌人灵魂尺寸也越大，玩家最好在身上随时准备着大量尺寸不一的灵魂宝石，因为一旦敌人的灵魂无法找到最适合其尺寸的灵魂宝石，就会被自动存进目前玩家身上尺寸最大的灵魂宝石中，如果灵魂的尺寸大于宝石，多出来的灵魂力量（Soul Capacity）便会损失掉，而如果是倒过来，灵魂宝石的尺寸大于灵魂的尺寸，则多出来的空间会被浪费掉，因为一个灵魂宝石只能存进一个灵魂，被充满的灵魂宝石，内



灵魂宝石尺寸、容量与容量上限

名称	容量	容量上限
Petty Soul Gem	250	4级或以下非人型生物灵魂
Lesser Soul Gem	500	16级或以下非人型生物灵魂
Common Soul Gem	1000	28级或以下非人型生物灵魂
Greater Soul Gem	2000	38级或以下非人型生物灵魂
Grand Soul Gem	3000	任何非人型生物灵魂
Black Soul Gem	3000	任何人型生物灵魂



里灵魂力量的上限取决于宝石的尺寸，下限则取决于灵魂的尺寸。下表会列出所有灵魂宝石的尺寸、容量与其能够容纳的灵魂尺寸上限，其中容量数值是以宝石充进了一个最为符合其尺寸的灵魂为准。

有了合适的灵魂宝石，加上物品和附魔效果，玩家便可以在附魔祭坛上开始附魔。在附魔界面中，玩家只要选择一样附魔物品，一种附魔效果和一枚灵魂宝石，就可以将附魔效果添加在物品上。附魔武器和附魔护甲的过程会有些不同，下面将详细解说。

附魔武器

附魔武器的三个要素中，武器本身只作为载体，它的品质高低和类型不会影响附魔的过程，但某些附魔效果无法应用于武器之上；附魔效果决定了武器最终能够获得的法术效果，是附魔的最大主题；灵魂宝石则决定了附魔效果到底有多强大。每一把附魔武器都存在着“能量”（Charges）这一数值，也就是储藏在武器中的灵魂能量，每一次附魔武器攻击时都会消耗充能，一旦耗尽，则武器无法发挥附魔效果，直到再次充能为止。灵魂宝石的灵魂力量决定了武器附魔后的能量上限，具体的公式是“灵魂力量 ÷ 附魔消耗 = 武器能量”。附魔中消耗灵魂力量的有几个方面，首先是固有强度（Inherent Strength），即附魔效果本身的强大程度，效果越强，消耗的灵魂力量越高；然后是选择强度（Selected Strength），在确认武器附魔后，附魔界面会出现一个拉动条来让玩家选择到底武器附着的法术效果有多强，选择效果越强，消耗的灵魂力量越多；最后还有角色本身的附魔技能高低，技能越高，消耗的灵魂力量便越少，同时还决定了玩家增强附魔法术效果的强度上限。



需要注意的是，附魔武器是并非是法术效果越强越好，毕竟越高的法术效果便意味着武器能量上限越低，消耗得越快，需要充能的次数也会相应变多。如果玩家手上灵魂宝石数量充足，不怕消耗便可以果断提高法术效果，而如果灵魂宝石并不充裕，在法术效果和能量间找到一个良好的平衡才是明智之举。

附魔武器充能方法

在拥有一把消耗了能量的附魔武器前提下，进入物品（Items）界面，选中该武器，操作选项中会出现“Recharge”，按下相应按键后，在武器下方界面中选择适合的灵魂宝石便可以对附魔武器充能。注意的是如果灵魂宝石的灵魂力量超过了武器的能量上限就会被浪费掉，不会保存下来。



附魔护甲与饰品

附魔护甲和饰品和附魔武器非常类似，物品本身的质量不会对附魔效果有所影响，但不同部位的护甲和饰品并不适用于全部附魔效果，例如能够玩家在水中呼吸的“Waterbreathing”只能附魔在头盔上，而提高移动速度的“Muffle”则只能附魔在靴子上。和附魔武器不同，护甲和饰品附魔不存在能量值，玩家也不需要去选择附魔的强度高低，但角色本身的附魔技能高低和灵魂宝石的灵魂力量决定了附魔效果的高低，两者越高，附魔效果越强，所以附魔时如果想要获得最好的效果，就尽量提高附魔技能并选用灵魂力量最高的宝石吧。

龙脉者史诗第三章：英雄莫问出身

创建角色

本作的角色创建系统相当简单，玩家基本上只需要经过三个步骤就可以创建出一个符合自己标准的角色，第一步是选择种族，游戏中共有十个种族供玩家们选择。选定了种族后就是外貌设定，除了性别和体格外，还有脸部的细节和发型等选项供玩家调节，最后就是确定角色的名字。这个过程并非是游戏刚开始便能进行，而是要在序章进入到帝国军队将要处刑玩家的游戏角色，并询问姓名时才会开启。因为后两个步骤完全是体现玩家的个性，与角色属性无关，下面将重点介绍第一个也是最为重要的内容：种族的选择。

种族 Racial



种族对玩家角色影响包括了技能的起始等级，种族主动能力（Power）和种族被动能力（Abilities），下面先将放出每个种族的技能优势速查表，之后是对每个种族的主动能力和被动能力的详细解说，还附有起始魔法类型和推荐战斗风格。

种族技能优势速查表

种族	锻造	重甲	格挡	双手	单手	弓箭	轻甲	潜行	开锁	偷窃	口才	炼金	幻术	咒法	毁灭	恢复	转化	附魔
蜥蜴人	15	15	15	15	15	15	20	20	25	20	15	15	15	15	15	20	20	15
布列塔尼人	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	20	20	25	15	20	20	15
黑暗精灵	15	15	15	15	15	15	20	20	15	15	15	20	20	15	25	15	20	15
高等精灵	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	25	20	20	20	20	20
帝国人	15	20	20	15	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	25	15	20
虎人	15	15	15	15	20	20	15	25	20	20	15	20	15	15	15	15	15	15
诺德人	20	15	20	25	20	15	20	15	15	15	20	15	15	15	15	15	15	15
兽人	20	25	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20
雷伽德人	20	15	20	15	25	20	15	15	15	15	15	15	15	15	20	15	20	15
木精灵	15	15	15	15	15	25	20	20	20	20	15	20	15	15	15	15	15	15

蜥蜴人（Argonian）

主动能力：Histskin，启动后玩家生命恢复速度快十倍，持续一分钟。

被动能力：50% 疾病抗性，水下呼吸。

起始魔法：Flames, Healing

战斗风格：盗贼（偏重防守与生存）

黑暗精灵（Dark Elf）

主动能力：Ancestor's Wrath，产生一团环绕身周的火焰，对附近的敌人造成 10 点伤害，持续一分钟。

被动能力：50% 火焰抗性。

起始魔法：Flames, Healing, Sparks

战斗风格：法师 / 盗贼（可两者混合，成为会隐形术的魔盗或潜行使用幻术的影法师）

布列塔尼人（Breton）

主动能力：Dragonskin，降低所受魔法伤害 50%，持续一分钟。

被动能力：25% 魔法抗性。

起始魔法：Flames, Healing, Conjure Familiar

战斗风格：法师（偏重防守与生存）

虎人（Khajiit）

主动能力：Night Eye，夜间视野强化，持续一分钟。

被动能力：拳击时可以用爪子造成四倍徒手伤害。

起始魔法：Flames, Healing

战斗风格：盗贼（偏重进攻）

帝国人（Imperial）

主动能力：Voice of the Emperor，消除附近人型生物的敌意，持续一分钟。

被动能力：在任何容器中获得的金币增加。

起始魔法：Flames, Healing

战斗风格：法师 / 战士（可两者混合，成为身披重甲治疗手段丰富的牧师或更偏重于物理伤害的圣骑士）

高等精灵（High Elf）

主动能力：Highborn，60 秒内每秒恢复魔力最大值的 25% 魔力。

被动能力：魔力值上限 +50。

起始魔法：Flames, Healing, Fury

战斗风格：法师（偏重进攻）

诺德人(Nord)

主动能力:Battle Cry,发出怒吼,让身边的敌人陷入恐惧,持续30秒。

被动能力:50% 寒冷抗性。

起始魔法:Flames, Healing

战斗风格:战士(偏重进攻)

兽人(Orc)

主动能力:Berserk,一分钟内受到所有伤害减半,近战攻击提高一倍。

被动能力:无。

起始魔法:Flames, Healing

战斗风格:战士(偏重防守与生存)

雷伽德人(Redguard)

主动能力:Adrenaline Rush,启动后玩家耐力恢复速度快十倍,持续一分钟。

被动能力:50% 毒抗性。

起始魔法:Flames, Healing

战斗风格:战士/法师(可两者混合,成为兼具物理与法术杀伤力的魔剑士,或专精于双持武器,成为攻击速度和杀伤力同样惊人的武器大师)

木精灵(Wood Elf)

主动能力:Command Animal,被选中的动物会在一分钟内暂时成为玩家的同伴,可以帮助战斗。

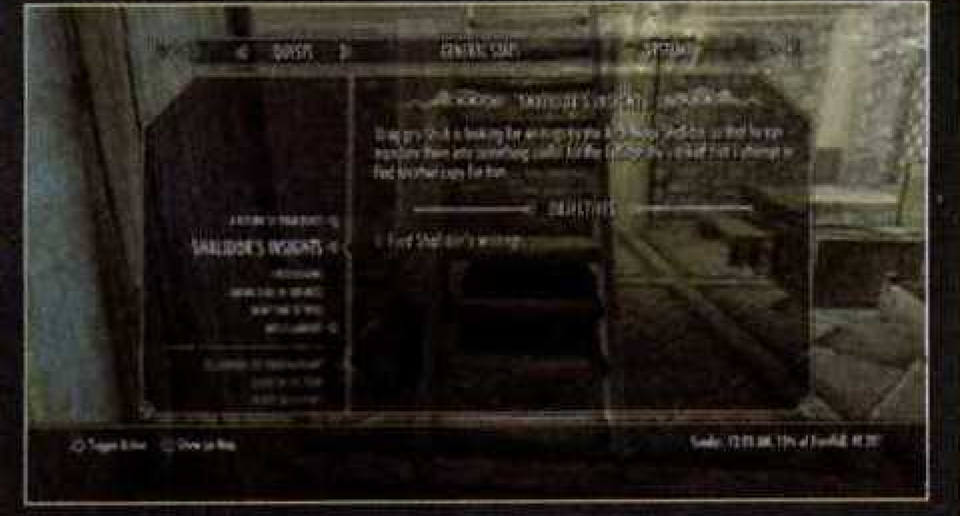
被动能力:50% 疾病与毒抗性。

起始魔法:Flames, Healing

战斗风格:盗贼(偏重远程攻击)

天际省漫游指南

明确目标,制定路线



游戏中所有的任务在按下Start键并于任务栏内选定任务按确定后,都可以追踪锁定任务的所在地,并且可以进行复数锁定追踪多个任务,但建议平常还是做一个任务就锁定一个任务,以免自己都搞混乱,在追踪所在地后就可以根据情况制定自己的前进路线。

千里眼,你值得拥有

相信有不少玩家在进行各种任务的时候或多或少都曾经碰到过找不到路的尴尬事,但其实在本作中有一个隐藏的自动导航系统,只是这个系统并非存在于系统中,而是一个需要学习的魔法。在游戏初期到达的第一个城镇Riverwood的杂货店内,在Books一栏中可以找到一本名为Clairvoyance的法术书,在学习后,在任务界面按Start键锁定某个任务,发动这个法术,地上会出一条蓝色的任务导向光线,不仅在野外可以使用,进入一些复杂的迷宫内同样可以照用不误,配合各种马车移动大法可以节省大量花费在路上的探索时间,虽然这个法术消耗法力槽比较快,但其实在使用一下就基本上可以知道我们前进的大概方向,没有必要一直长按持续使用,在有了千里眼之后就再也不用担心找不到路的问题了!

日行千里,天涯咫尺

由于天际省的面积实在是大得让人发指,游戏中提供了各种快捷的移动方式,只要曾经在地图上发现某个地点,在往后的游戏当中就可以在大地图中点击该图标快速到达该位置,为世界旅行提供了最简便的移动方式。另外,在游戏初期地图探索率低的情况下,可以花费一定金钱利用在各城镇门外的马车在邻近的城镇之间移动,这样也就免去了不少在野外的攀山涉水的麻烦。而喜欢野外探索的玩家不妨在White城外马房旁边的屋子里花费1000金购买马匹来代步。



征服还是被征服?



游戏的难度设定十分人性化,从低到高设定了Novice、Apprentice、Adept、Expert、Master等五个难度,并可以随便在游戏内更改,游戏开始后默认难度为Adept,如果玩家在当前难度下战斗时遭遇到无法战胜的敌人,大可以按下Start键,在System-Setting-Difficulty中设定为最低难度,而由于游戏的等级设定本身就是依靠各种技能的熟练度以提升人物等级,调整难度只会减慢技能熟练度的提升从而变相使玩家获得的经验值减少,并不会影响敌人的掉落物品,但游戏中的练级方式多样,根本不需要拘泥于一两个敌人所提供的熟练度提升,如果玩家愿意甚至可以全程在最低难度下完成整个游戏,只是这样不仅等级提升较慢,而且可能会损失不少的游戏乐趣。

慎重分配你的特技点

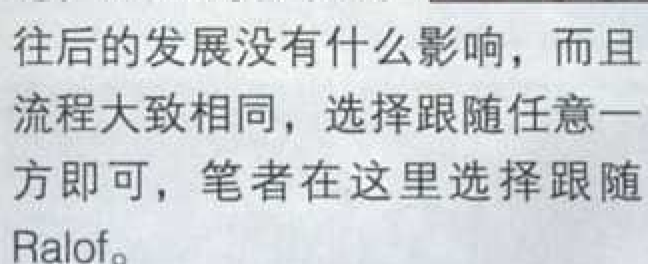


正如前文所述,特技点数是有限的,那是因为角色在等级达到50级以后,升级的速度会变得非常非常缓慢,那我们不妨以50级作为一个分水岭,将50级假设成等级上限,那我们可支配的特技点数就有49点,而游戏中并没有"职业"这一个说法,玩家的战斗风格是基于这些特技点数所构成的,因此玩家在这49点内的分配必须谨慎选择,因为特技点一旦投入,可不存在洗点这个设定哦。



主线流程攻略

Unbound



1. 在巨龙来袭逃生时，沿指示一路前进会出现游戏的第一个分支，玩家可以选择跟随帝国军军官 Hadvor 或抵抗军的 Ralof 逃跑，这里的分支对往后的发展没有什么影响，而且流程大致相同，选择跟随任意一方即可，笔者在这里选择跟随 Ralof。

2. 与 Ralof 进入房屋内，他会为玩家松绑，这时就可以自由控制角色了，搜索地上的尸体，取得武器与装备，其后会出现两名帝国士兵，将他们杀死后搜索女军官身上的钥匙开门离开。

3. 跟随 Ralof 一路杀敌前进，在离开一个蜘蛛洞后，前方有一头熊阻挡去路，这里既可以选择按下左摇杆慢慢潜行过去，也可以直接跑到洞穴的出口，离开洞穴后即可完成这个任务。

Before The Storm



1. 首要目标是要到达村庄 Riverwood，这个村庄位置很好找，在前进一段路后可以在左侧看见一条河流，沿着河流往下游进发看见的建筑群就是 Riverwood 的所在地。

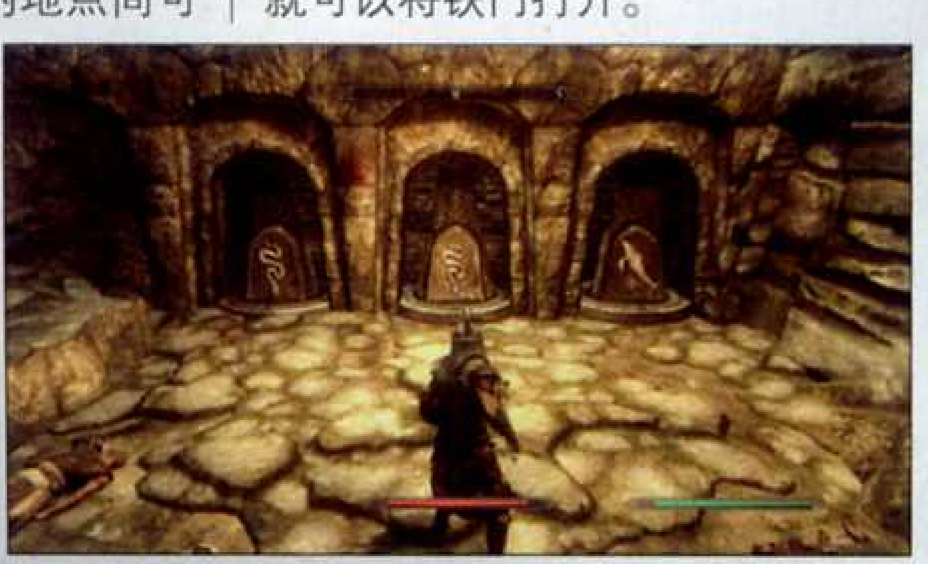
2. 在 Riverwood 与目的地的女性 Gerdur 交谈，对话后需要找 Whiterun 城的首领谈话。Whiterun 城与 Riverwood 相距不远，打开地图标记并跟随标记可以很容易找到这座巨大的城堡，来到 Whiterun 城正前方后往左侧走，在城堡的西侧可以进入，在进入前会遇到卫兵，与他对话可顺利进入城内。沿路来到城堡的顶部找到 Whiterun 城的首领，向他陈述巨龙袭击 Helgen 的事后完成任务。

Bleak Falls Barrow



1. 与 Whiterun 城首领一旁的的巫师 Farengar 交谈，他要求玩家寻找 Dragonstone，而目的地在就在先前我们到过的 Riverwood 旁的雪山顶部，由于游戏中在已经探索过的地点间可以进行快速移动，可以这时我们可以打开大地图，快速返回 Riverwood，登上一旁的雪山并进入 Bleak Falls Temple。

2. 在迷宫探索前进，来到一处紧锁的铁门前有一个小谜题，如果贸然拉动门前的把手会从墙壁射出毒箭，开启铁门的方法是将左侧的柱子雕像图案按“蛇－蛇－鱼”的顺序调整，之后再次拉动机关就可以将铁门打开。

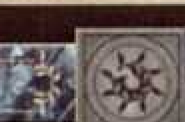


3. 从旋转楼梯走到下层，攻击挡路的蜘蛛网后需要与一只大蜘蛛进行战斗，这只大蜘蛛的攻击力比较高，而且会使玩家中毒缓慢减少体力值，如果此时玩家等级较低会造成一定的威胁，建议装备盾牌迎战，在盾击使它硬直后再进行攻击是比较好的办法。战斗结束后将面前被蜘蛛网困住的人放下，但他并没有像承诺的一样将“好处”交给我们，追逐他到达一个地下墓室，这里会出现几个敌人，玩家可以选择把他杀掉，也可以让敌人代劳将他杀死，之后搜索他的尸体取得 Golden Claw。敌人出现的前方有一个带有钉刺的铁门，一旦踩到一旁地上的机关就会触发铁门，注意避开机关走到另一侧即可。

4. 沿路来到一扇圆形门前，这里要将门上三个圆环从外到内按“熊－飞蛾－猫头鹰”的顺序转动，最后在中央利用刚才从骗子身上取得的 Golden Claw 打开圆门，进入后在发光墙壁前学会游戏中第一个龙吼术 Unrelenting Force，但由于目前缺少龙魂，因此还不能使用这个。在习得法术后会在旁边的棺材内出现一具骷髅，这场战斗的难度不高，虽然骷髅的攻击频率较低但伤害较高，只要注意不要贪攻，边打边躲就能将其击倒，之后在它身上取得 Dragonstone，沿路离开将其送到巫师 Farengar 手上任务完成。



Dragon Rising



1. 从巫师 Farengar 旁的楼梯到达上层与首领交谈。

2. 向 Western Watchtower 进发，与 Irileth 会面后进入与巨龙的战斗。

3. 与巨龙战斗的难度要比想象中低很多，在战斗中并不需要紧跟着龙移动，否则只会被龙喷出的火焰削减大量的体力，在远处静观其变，待巨龙降落后与 NPC 一同上前攻击，很意外的是不到几下攻击就能将这条巨龙消灭。在消灭巨龙后玩家会自动吸收龙身上的龙魂，这时先前学习到的龙吼术 Unrelenting Force 就可以使用了，在往后的游戏中也有不少的龙吼术需要通过屠龙获得龙魂来解锁习得。

4. 回到 Whiterun 与首领对话可以完成这个任务，而且在离开时在宫殿入口还能获得游戏中随从 Lydia。

The Way of the Voice



1. 我们要找的人位于全天际省最高的雪山上，一处名为 High Hrothgar 的地方，要踏上这座雪山首先需要来到雪山山脚下的 Ivarstead，从 Whiterun 到 Ivarstead 的路程很远，建议沿环绕雪山的河流进发，在山脚翻越一座小山可以到达位于半山腰的 Ivarstead，到达 Ivarstead 后接下来登山之路就显得简单得多了，沿着惟一的山路前发，在路上会遇到一种新的敌人雪巨魔（Snow Troll），按照现在的等级与它作战估计有点吃力，但它们的移动速度很慢，从一旁躲避可以轻松逃脱。

2. 在 High Hrothgar 与僧侣 Arngeir 进行对话，期间他要求我们使用龙吼术以证明玩家角色作为龙脉者的身分，装备龙吼术 Unrelenting Force 对着他吼一声即可，在僧侣 Einarth 在地上吼出印记后观察该印记即可学习 Unrelenting Force 的第二

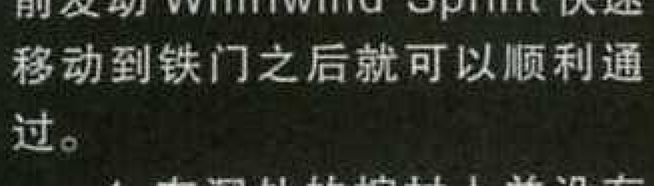


和先前一样观察地上的新龙语单词可以学习到新的龙吼术 Whirlwind Sprint，效果是能以高速向前移动一定的距离，学习后需要在现场通个龙语单词，之后 Unrelenting Force 就可以蓄力，按故事的说法是在吐出两个龙语单词以增强这个法术的力量，利用蓄力后的 Unrelenting Force 击中僧侣放出的幻影三次即可。

3. 跟随僧侣 Borri 来到室外，过考验，首先在魔法菜单内装备 Whirlwind Sprint，然后站在僧侣 Arngeir 旁的两根石柱中央，这时前方的门会打开一小段时间，利用 Whirlwind Sprint 迅速穿越铁门就可以完成在此处的龙吼术试炼。



The Horn Of Jurgen Windcaller



1. 我们的目的地在 Whiterun 西北部的 Ustengrav 处，最简便的到达方法是在 Whiterun 城前的 Whiterun Stables 花费 50 金到达 Morthal，再徒步走到 Ustengrav 即可，掌握这种利用马车代步的方式可以在往后的流程中节省大量的时间。

2. 进入地下洞穴后，一路前进打开门来到第二个场景，在这个场景的最底层，靠近一处瀑布旁边的墙壁，学习刻在上头的龙语单词，可以习得新的龙吼术 Become Ethereal。

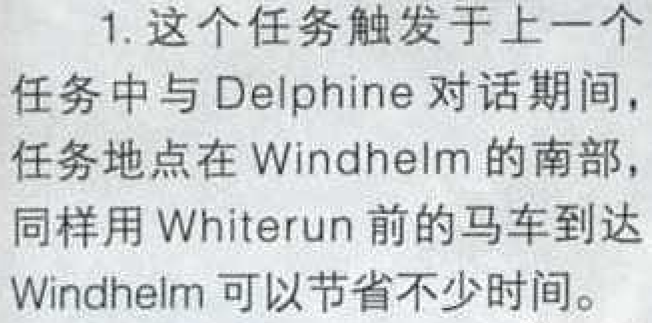
3. 在学习龙吼术后，回到场景中层，从桥梁走到一个有三块石头的场景，这里靠近近、中、远三块石头分别能在一定时间内打开前方第一、第二及第三扇铁门，在这里首先装备龙吼术 Whirlwind Sprint，按近中远的顺序靠近石头使前方铁门悉数打开后，在门前发动 Whirlwind Sprint 快速移动到铁门之后就可以顺利通过。



4. 在深处的棺材上并没有找到我们想要找的号角，取而代之的是棺材上的一封信，取得信后阅读后打开身后的门，原路返回入口处，前往下个目的地 Riverwood。

5. 在目的地的旅馆内租一间房间，对床按确定键并往后调几个小时，醒来后发现旅店老板娘 Delphine 就在我们的房间，并将我们要找的号角交到我们手中，回到 High Hrothgar 将号角交到 Arngeir 手中，习得 Unrelenting Force 的最后一个龙语单词就可以完成任务。





A Blade in the Dark

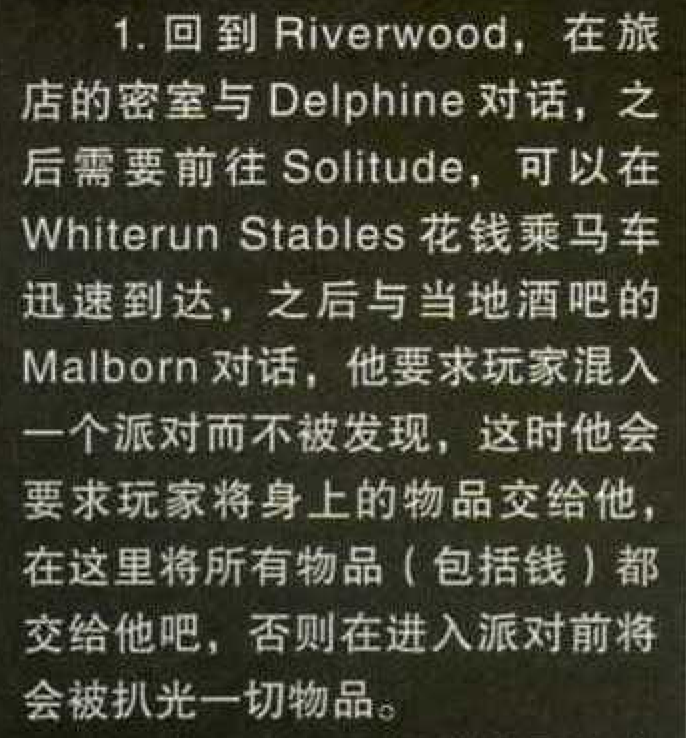
1. 这个任务触发于上一个任务中与 Delphine 对话期间，任务地点在 Windhelm 的南部，同样用 Whiterun 前的马车到达 Windhelm 可以节省不少时间。

2. 到达指示地点龙骨地，剧情过后开始与巨龙 Sahloknir 的战斗，与先前巨龙的战斗相似，都是在远处等待它降落进行攻击，不同的是现在我们有 Unrelenting Force，以 3 级的 Unrelenting Force 可以打断巨龙的喷火攻击，这样一来巨龙的主要攻击就会受到我们的牵制，因而与之前的巨龙相比难度反而下降了。战斗结束后与 Delphine 对话，任务完成。

Diplomatic Immunity

1. 回到 Riverwood，在旅店的密室与 Delphine 对话，之后需要前往 Solitude，可以在 Whiterun Stables 花钱乘马车迅速到达，之后与当地酒吧的 Malborn 对话，他要求玩家混入一个派对而不被发现，这时他会要求玩家将身上的物品交给他，在这里将所有物品（包括钱）都交给他吧，否则在进入派对前将会被扒光一切物品。

2. 在 Solitude 门外的马车旁找到 Delphine，她会将混入派对所需要的服饰交予玩家，将从她手上拿到的衣服和鞋子穿上后再次与她对话，选择第二项即可前往下一个任务地点。



3. 来到 Thalmor Embassy，将邀请函出示给守卫后进入派对，与伪装成酒保的 Malborn 对话，从他身上获得一瓶酒，交给坐在守卫旁边一个满脸通红的酒鬼手上，并要求他制造一场骚扰，在骚乱期间与 Malborn 对话进入厨房内取回所有之前交给他的物品。

4. 从厨房离开并按照指示杀敌前进，来到中庭的建筑内，将里面的巫师杀死取得他身上的钥匙后进入地下的审讯室并取得指示位置箱子内的档案，并打开书籍阅读达成目的。

5. 逃跑的过程很简单，在阅读书籍后 Malborn 会与两个士兵出现在审讯室内，杀死出现的士兵并取得他们身上的 Trap Key 就打开目标位置的地道门。在山洞里有一头雪巨魔，不必与它纠缠，直接逃跑即可，离开洞穴后回到 Riverwood 与 Delphine 对话后任务完成。



A Cornered Rat

1. 从 Windhelm 的马车处可以花钱迅速来到 Riften。

2. 进入 Riften 前会被守卫阻拦，选择说服或贿赂守卫都可让他为我们打开大门。

3. 在酒吧内找到 Brynjolf，他表示需要我们帮他去进行一个嫁祸任务才能给予我们情报，具体为在白天到集市去找他，观察周围的摊位一位名为 Madesi 的蜥蜴人的位置后，与 Brynjolf 对话后他会吸引周围所有人的注意力，这时我们去到名为 Madesi 的摊档，利用开锁技能偷窃摊位下柜子里的宝箱，将箱子内的戒指 Madesi's Silver Ring 偷到手后，回到他演说的位置找到一名坐在木箱上的暗精灵，蹲下对其进行偷窃并将戒子塞到他的身上，如果一切顺利并且不被守卫发现，那我们就可以接着与 Brynjolf 对话获取我们所需要的情报。由于这个偷窃任务难度较高，实际上在这里我们可以用一种较取巧的方法通过，首先故意偷窃失败，被守卫发现后故意承认自己的罪行，在监狱内的床上睡一觉，出狱后再找 Brynjolf 对话，他表示失望并怀疑玩家是否能胜任其他的工作，在接下来的对话中选择 "I can handle it" 即可，再次深入对话可获得 Esbern 所在地的情报。

4. 跟随指示进入地道，在地道深处找到 Esbern，但他不愿意为我们打开门，在对话中选择 "Remenbering the 30th of Frostfall" 即可说服他打开门，进门后对话完成任务。

Alduin's wall



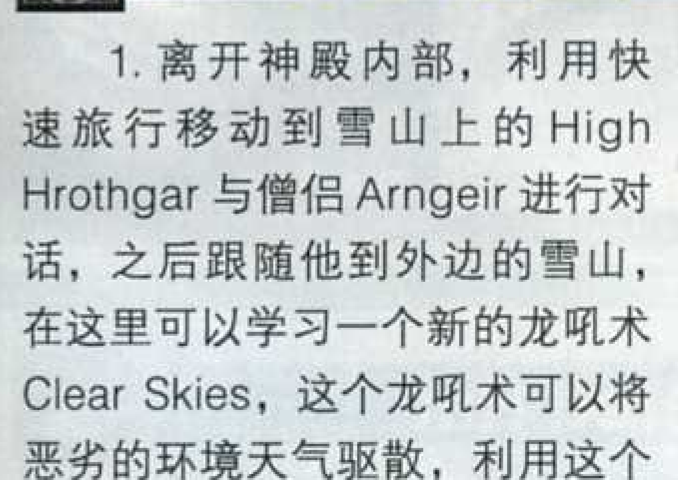
1. 原路返回护送Esbern离开洞穴，如果玩家在这里迷路可以与Esbern对话，询问他是否知道离开这里的路后，Esbern就会充当向导带领玩家离开，注意其中一处的桥梁需要拉动机关放下。

2. 离开洞穴后走出城外，快速移动至Riverwood，在旅店的密室与Delphine与Esbern对话。

3. 接下来需要前往Sky Heaven Temple，其入口位于Markarth的东侧的一处名为Karthspire的山洞，直接从Whiterun前的马车花费20金就能到达Markarth，节省下不少时间。

4. 进入山洞后就会遇到一处迷题，将三根旋转石柱转动成三个像接近圆形的图案就能放下左侧的石桥继续前进。破坏蜘蛛网后拉动石柱上的锁链放下前方的桥梁沿路深入就能找到Sky Heaven Temple，按照指示将巨大人面像打开，进入神殿内部在墙壁前在Esbern与Delphine的对话中了解到对抗巨龙Aludin的方法后任务完成。

The Throat Of The World



1. 离开神殿内部，利用快速旅行移动到雪山上的High Hrothgar与僧侣Arngeir进行对话，之后跟随他到外边的雪山，在这里可以学习一个新的龙吼术Clear Skies，这个龙吼术可以将恶劣的环境天气驱散，利用这个龙吼术在前方楼梯上对着暴风雪使用就能将前方的暴风雪驱散打开去路。

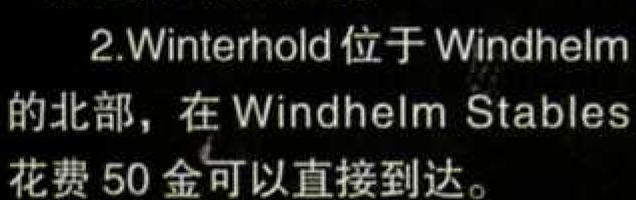


2. 沿路到达山顶与Paarthurnax对话，没有想到的是Paarthurnax居然是一条龙，它会在墙壁上刻下龙吼术Fire breath的龙语单词，学习后装备这个新的龙吼术，其后对着Paarthurnax使用Fire breath证明自己的力量后，再与它完成进行对话后完成任务。

Elder Knowledge



1. 为了得知上古卷轴（The Elder Scroll）的所在，我们需要找Arngeir或Esbern谈话了解我们下一步的动向，无论选择哪边最终都会指向下一个目的地Winterhold，任意选择一方进行对话即可。



2.Winterhold位于Windhelm的北部，在Windhelm Stables花费50金可以直接到达。

3. 到达Winterhold后，我们到目的地Winterhold魔法学院的去路被一名女性守门人所阻挡，她要求玩家展示自己的实力证明有足够的资格进入，选择告知我们是Dragonborn，在她半信半疑之际对她发动任意龙吼术，这样她就会为我们让出通路。

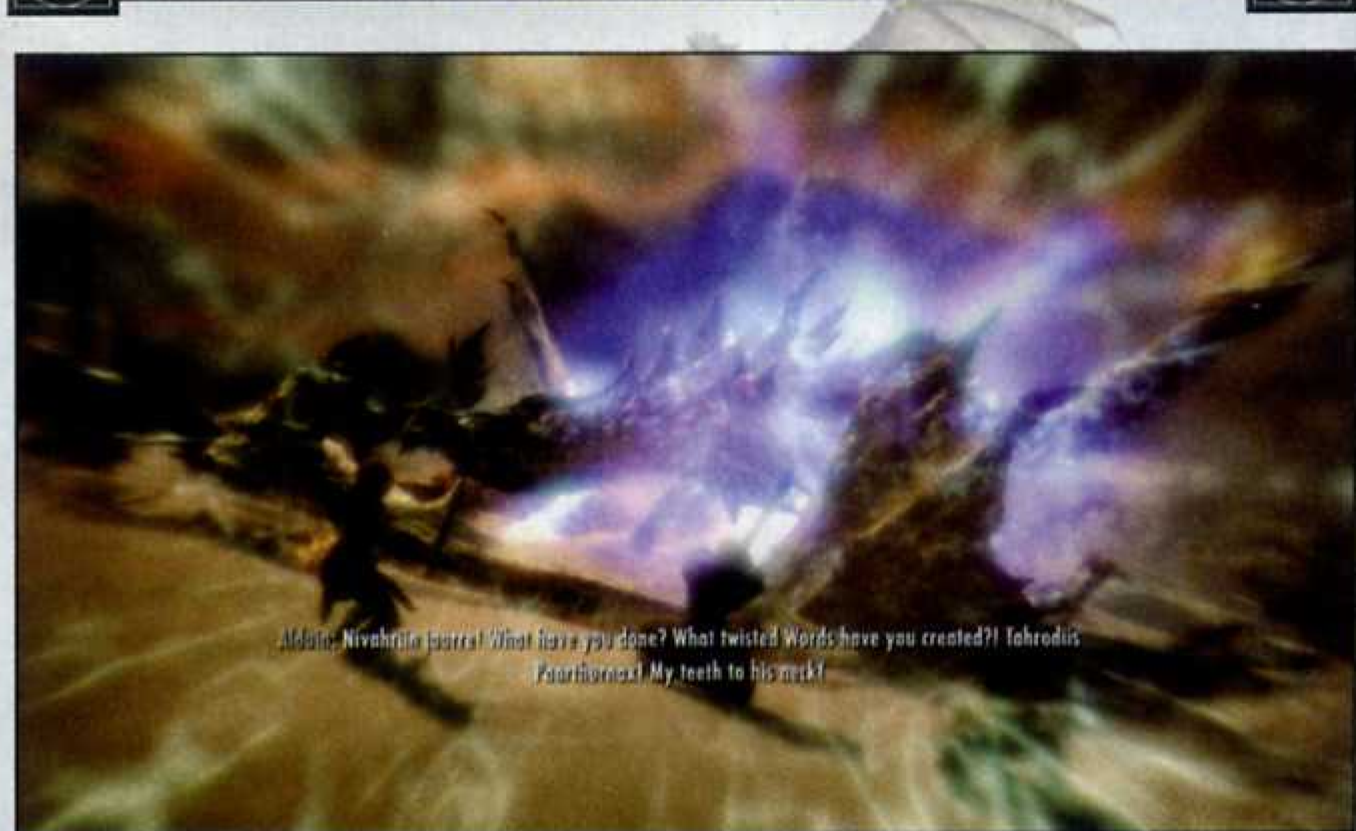
4. 在指示地点找到Urag Gro-shub，与他对话后他会将两本与上古卷轴有关的书籍放在桌面上，拿起阅读后再次与其对话得知能帮助我们寻找上古卷轴的人Septimus Signus。

5. 离开Winterhold，在进入Winterhold的那座桥底下前进，穿越冰洋在一个冰堡内找到Septimus Signus，对话之后需要前往Alftand，到Alftand旅途遥远，首先回到Winterhold，从村庄的山道进发，穿越暴风雪包围的山路最终到达Alftand并进入地道Alftand Glacial Ruins。

6. 于Alftand Glacial Ruins内要小心各种机关，特别在一条楼梯处要小心不要踩到前方楼梯上的三个触点，否则会启动机关，被击中后会受到不少的伤害。通过这个机关后前方被铁柱所阻隔，另一侧有一个手把，直接隔门拉动手把可以放下铁柱。跳下一个平台后继续前进，离开机械迷宫后会来到一个大厅，正前方阻隔的铁门需要登上铁门正对高台上的机关处拉动把手开启。进入后击倒机器人，再进入前方杀死两个守护者，启动中央的机器出现通往新区域Blackreach的路。

7. 在Blackreach往区域地图左下方进发，高塔Tower Of Mzark就是我们的目的地，一路往顶层进发，在控制台的装置前，于最右侧将道具镶嵌在内启动装置，然后对5个按钮按照“右2按动4次，左2按动2次，左1按动1次”的顺序按动装置，神秘的上古卷轴就会落下，取得后任务完成。

Alduin's Bane



1. 打开取得卷轴的位置正对着的大门，直接拉动把手离开回到Skyrim。

2. 快速旅行到达Throat of the World，在指示位置打开物品菜单使用上古卷轴触发剧情，在剧情中学会新的龙吼术Dragonrend。



3. 剧情过后进入与Alduin的战斗，当Alduin在空中时不但战斗力大增，而且我们无法对其进行攻击，我们的任务就是用刚刚剧情中学会的龙吼术Dragonrend强迫其降落到地上，但由于空中有两条龙在飞翔，加上恶劣的天气使得能见度极低，在Alduin移动时基本上无法对它进行锁定，但每隔一段时间它都会停在半空一段时间，这时就是

我们使用Dragonrend的好机会，命中之后巨龙身上会带有蓝光，在有蓝光持续的期间巨龙无法飞翔，这就是我们对它进行伤害输出的好时机，但在攻击的同时注意龙吼术的冷却，当冷却完毕后再次使用Dragonrend保证其接下来也无法飞翔，只要时机掌握得当，基本上Alduin倒地一次就无法再重新回到天空，而在这里也不需要吝啬各种补给，例如各种抵抗火焰伤害、增加伤害输出的药水都建议在这里使用，在击倒Alduin后任务也随之完成。

The Fallen&Season Unending



1. 由于这两个主线任务互相穿插，基本可以看作一个任务，首先与巨龙Paarthurnax或High Hrothgar的僧侣Arngeir对话。

2. 为了对抗Alduin，回到Dragonsreach与Whiterun的首领对话寻求帮助，但他表示由于担心敌对城镇乘虚而入，需要玩家去寻求各方支持暂时停止内战。

3. 回到High Hrothgar，Arngeir答应为我们主持停战会议，接下来需要找到并说服各城镇的领主。

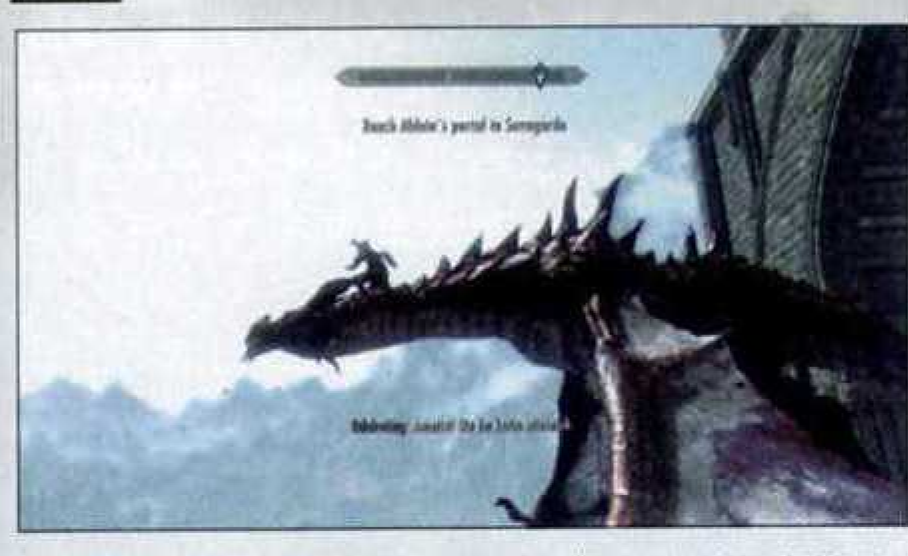
4. 来到Solitude与帝国军将军Tullius对话，说服他同意参加会议，再前往Windhelm与抵抗军领袖Ulfiric Stormloak对话邀请其参加会议。

5. 回到High Hrothgar与Arngeir对话后，到会议室内找到自己的座位坐下，在会议期间玩家可以根据自己的意向决定Tullius与Ulfiric间的领土归属问题，但无论如何选择都能将会议继续，至此任务Season Unending结束。

6. 与会议席上的Esbern对话，学会新的龙吼术Call Dragon。

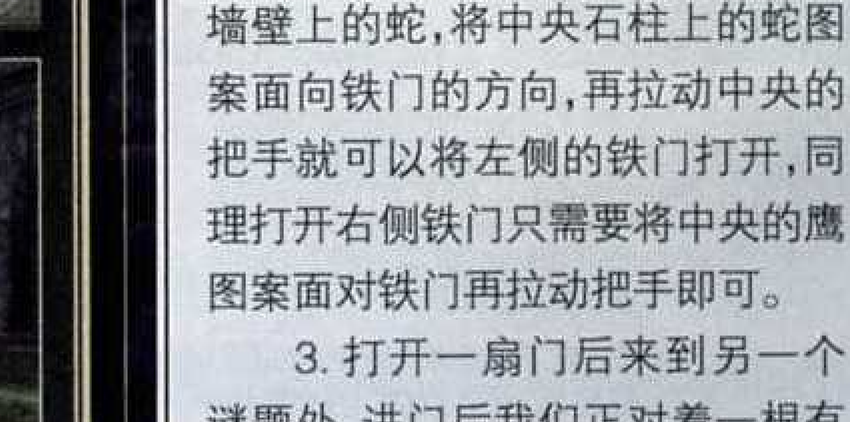
7. 回到Dragonsreach与Whiterun的首领对话，其后跟随他来到上层，装备龙吼术Call Dragon，对着天空发动3级的Call Dragon将巨龙Odahviing呼唤出来，但在这里我们的任务并非与它战斗，而是从它口中套出Alduin所在的情报，当它降落到平台后，往内侧走，当它跟随玩家进入大堂后就会被自动捕获，上前审讯这头巨龙后任务完成。

The World-Eater's Eyrie



1. 得知Alduin所在后我们需要借助巨龙Odahviing的协助将我们带到Skuldafn，与巨龙对话答应释放它，走到上层与卫兵对话让他解除巨龙身上的枷锁，当巨龙走到平台外与它对话就可以骑上龙背到达Skuldafn。特别注意的是这里有可能触发一个BUG，具体为当为巨龙解开枷锁后，护卫会莫名其妙地再次对巨龙进行攻击使巨龙进入战斗状态，使无法将流程继续，笔者在这里的解决方法是走出巨龙所在大堂的大门，读取在门外的自动存档，目的是使读档后的位置于巨龙所在大堂的外面，读档后重新进入大堂，按流程指示重新解开巨龙枷锁就可以将流程继续。

2. 进入Skuldafn Temple，在一开始的房间内，我们需要打开左侧的铁门进行流程，首先面向铁两扇铁门，将左右两侧旋转石柱面对两侧墙壁上的图案与墙壁的图案一致，也就是将左侧石柱的鱼面对墙壁上的鱼，右侧石柱的蛇面对右侧墙壁上的蛇，将中央石柱上的蛇图案面向铁门的方向，再拉动中央的把手就可以将左侧的铁门打开，同理打开右侧铁门只需要将中央的鹰图案面对铁门再拉动把手即可。



3. 打开一扇门后来到另一个谜题处，进门后我们正对着一根有鹰图案的石柱，将这根石柱的图案调整成蛇，从一旁的楼梯登上高台上，将左侧的石柱调整为鱼，右侧的石柱调整为鹰，然后拉动中间的把手就可以将桥梁放下。

4. 到达一处打不开的门前，在门正对着有敌人的房间内有门的开关。前进后击倒敌人头目取得它身上的Diamond Claw，这里的圆形石门解决方法与任务Bleak Falls Barrow的解决方法类似，从外到里按“狐狸－飞蛾－飞龙”的顺序调整，再往中间插入爪子就可以将门打开。

5. 离开迷宫后，走到顶部的祭坛，会发现启动时空裂缝的钥匙龙之法杖被一名巫师所抢夺，玩家必须将该巫师杀死才能取回法杖，这个巫师的战斗力较强，不仅会召唤元素生物，还会在很高的移动速度下施放魔法，一但被他逃脱就会十分麻烦，但玩家在这里可以先发制人，在刚进入祭坛后他会有一段时间背对我们，这时就先发制人迅速跑到他身后对他进行攻击，这样可以大大减少战斗的难度，取回法杖后重新安置到祭坛上才能重新开启时空裂缝，进入传送门后到达Sovngarde，任务也随之结束。

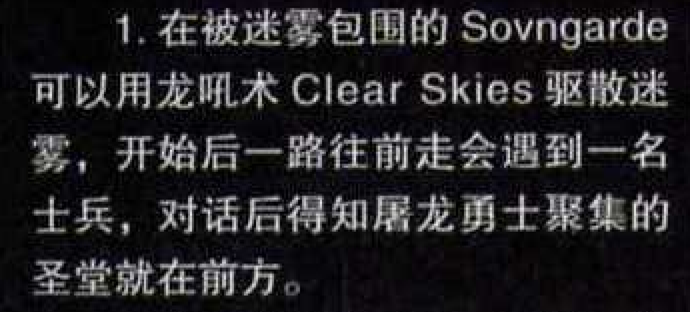


Sovngarde

1. 在被迷雾包围的Sovngarde可以用龙吼术Clear Skies驱散迷雾，开始后一路往前走会遇到一名士兵，对话后得知屠龙勇士聚集的圣堂就在前方。

2. 与圣堂前的Tsun对话，他要求玩家证明具有进入圣堂的实力，进入与他的战斗时随便对他攻击几下就可以获得进入圣堂的许可。

3. 进入圣堂后与提示的几名战士对话，诸位存在于过去的屠龙勇士举剑向前，与玩家一同迎接最后之战，同时本任务结束。





DragonSlayer

与Alduin最终之战打响，跟随三名勇士到达圣堂外，在迷雾前使用龙吼术Clear Skies与他们一同驱散迷雾，反复数次后Alduin出现。同行的NPC每位都十分强力，在这场战斗中玩家的主要任务是利用龙吼术Dragonrend将Alduin迫降地上，之后再对它进行攻击，不到几个回合就能将这头足以毁灭世界的巨龙消灭，世界也回归平静，与Tsun对话可以回到现世并学会龙吼术Call Valor，至此游戏主线流程结束，而无尽的天际省旅程正等待玩家去体验。



派系任务

战友团 Companions

任务线开启方式

战友团位于 Whiterun 城内东侧，在名为 Jorrvaskr 的建筑内，在内部找到叫 Kodlak 的人，与其对话后即可开启战友团的一系列任务，而这一系列的任务比较特殊，分为战友团主线任务和战友团委托任务，战友团委托任务属于战友团人员个人的请求，一般是一些比较简单的小任务，而战友团主线任务与委托任务相辅相成，部分战友团的主线任务需要完成一定数量的战友团的委托任务才可以开启，具体关系参看下文。

主线任务列表

任务名称	开启要求
Take Up Arms	与 Kodlak 交谈要求加入战友团后
Proving Honor	完成“Take Up Arms”，且完成一个或以上的委托任务
The Silver Hand	完成“Proving Honor”，且完成一个或以上的委托任务
Blood's Honor	完成“The Silver Hand”，且完成三个或以上的委托任务
Purity of Revenge	完成“Blood's Honor”
Glory of the Dead	完成“Purity of Revenge”



委托任务分为三波，每一波都包含一定数量的委托任务，要开启这些任务需要达成一定条件，具体参照下表。

委托任务列表

所属波数	委托人	任务名称	开启条件
第一波	Aela	Animal Extermination (Ⅰ)	完成战友团任务 Take Up Arms。
第一波	Aela	Animal Extermination (Ⅱ)	同上
第一波	Farkas	Hired Muscle	同上
第一波	Farkas	Troble in Skyrim	同上
第一波	Skjor 或 Vilkas	Family Heirloom	同上
第一波	Skjor 或 Vilkas	Escaped Criminal	同上
第一波	Skjor 或 Vilkas	Rescue Mission	同上
第二波	Aela	Striking the Heart	完成战友团任务 The Silver 后，开启任务 Blood's Honor 前。
第二波	Aela	Stealing Plans	同上
第二波	Aela	Retrieval	同上
第三波	Farkas 或 Vilkas	Totems of Hircine	完成战友团任务 Glory of the Dead。
第三波	Farkas 或 Vilkas	同上	同上
第三波	Farkas 或 Vilkas	完成战友团任务 Glory of the Dead 以及主线任务 A Blade in the Dark。	同上

战友团主线任务攻略

Take Up Arms

1. 初次与 Kodlak 对话后请求加入战友团。

2. 与 Vilkas 进行试炼，朝他攻击几下即可。

3. 将 Vilkas 交予我们的剑送给 Eorlund，再给 Eorlund 代劳将盾牌送回 Aela 手上，最后跟随 Farkas 在战友团内部参观。

Proving Honor

1. 先后与 Skjor 和 Farkas 对话，之后前往 Dustman's Cairn。

2. 在地下城中被铁门阻隔去路时，从旁边一处已经打开的铁门内拉动把手，触发 Farkas 变身狼人剧情。

3. 离开铁牢后前进到地下城尽头，取得任务物品后大量的骷髅敌人会在场景的棺材内出现，墓室上层的其中一个棺材是一条秘密通道，经由通道离开地下城，回到 Jorrvaskr 与目标对话。

The Silver Hand

1. 与 Skjor 对话，之后在下午 6 点到早上 8 点之间去找他。

2. 跟随他进入战友团大厅一旁 Underforge，与 Skjor 对话并选择“I'm Ready”就能学会如何变成狼人。喝下池中的血变身狼人，等待狼人持续时间结束，恢复人型状态后与 Aela 对话。

3. 前往 Gallow Rock，在尽头将敌人的首领杀死后从一旁的门离开，回到 Jorrvaskr 与 Aela 对话完成任务。

Blood's Honor

1. 在地下与 Kodlak 对话，之后坐在他的身边椅子继续完成对话。

2. 到达 Glenmoril Coven，进入后杀死任意一名巫女，取得其头颅后返回战友团找 Kodlak，得知 Kodlak 已死的消息，任务完成。

Purity of Revenge

1. 前往 Driftshade Refuge。

2. 在地下城一扇铁门前拉动右侧的手把进入下一个区域，并在迷宫尽头找到任务物品，在一侧的木门处被一条横木卡住，先对准横木将横木提起再开门就能离开。

3. 回到 Whiterun 后任务完成。

Glory of the Dead

1. 从战友团大厅一旁的楼梯到达顶部参加 Kodlak 的葬礼。

2. 到 Kodlak 的卧室，打开床头柜取得任务物品，回到葬礼现场将物品交给 Eorlund。

3. 进入变身成狼人的石室，剧情过后取得双手斧 Wuuthrad，这把武器对精灵可以提高 20% 的伤害。

4. 前往 Ysgramor's Tomb，在入口完成对话后，将武器放到雕像的手上打开石门，但别忘记取回武器再继续前进，消灭一只巨大蜘蛛后拉开铁门旁边的机关打开铁门前进，在迷宫深处找到 Kodlak 的鬼魂并与他对话，之后调查将中央火盆将女巫的头颅放进去，释放 Kodlak 体内的狼魂，战胜狼魂后再次与其对话就能完成这个任务，至此战友团主线任务全部完成。



法师学院 College of Winterhold



任务线开启方式

法师学院就位于 Winterhold 城的 College of Winterhold，在初次进入时会被阻拦，进入方法主线任务攻略的相关任务“Elder Knowledge”中已经提及，在这里就不再赘述。进入后在 Hall of the Elements 找到名为 Tolfdir 的法师，站在他身边听他的演讲完毕后与他对话即可开启一系列的任务。

法师学院主线任务攻略

First Lesson

找到名为 Tolfdir 的法师，站在他身边听他的演讲完毕后与他对话，他会教会玩家名为 Lesser Ward 的魔法，之后站到他的正对面，他要求玩家利用刚学会的魔法抵消他放出的火球，使用 Lesser Ward 持续张开魔法护盾，防御他的魔法攻击后任务完成。

Under Saarthal

1. 前往 Saarthal 门前找到 Tolfdir 跟随他到达地下城深处找到 Arniel Gane。

2.Arniel Gane 要求玩家收集几件物品，但在收集其中一件名为 Saarthal Amulet 时玩家会被铁栏杆困于牢笼内，这时打开装备菜单装备 Saarthal Amulet，然后靠近取得物品的墙壁处使用龙吼术就可以打开一条通道。

3. 在通道尽头会出现幻象，告知 Tolfdir 幻象的事后跟随 Tolfdir 继续前进来到一个房间内，拉动左右两侧的机关进入门内，在一扇有机关的门前有 6 个旋转雕像，将所有雕像对应后方的图案转动再拉动把手就可以将门打开。

4. 来到有 4 个雕像的门前，这里的转动规则为：转动 1 则 2、3、4 同时转动；转动 2 则 3、4 同时转动；转动 3 则 4 同时转动；转动 4 只影响自身。利用这个规则按 1、2、3、4 的顺序分别将 4 个雕像的图案调整到与墙壁上的一致并拉动机关即可打开前方的门。

5. 当 Tolfdir 解除大型球体的屏障后，消灭敌人并与 Tolfdir 对话，回到 College of Winterhold 与 Savos Aren 对话后完成任务。



Hitting The Books

1. 与 Urag gro-Shub 对话，他需要玩家前往目标的地下城寻找 3 本被偷走的书籍。

2. 一路到达地下城的尽头，在房间内与 The Caller 对话，如果玩家的口才等级足够可以直接说服她然后拿走书籍，否则则需要与其一战，取得全部 3 本书后回到 College of Winterhold 交到 Urag gro-Shub 手上完成任务。在取得任务奖励的 6 本书籍后请务必都读一次，因为这些都是能提升相应技能等级的技能书，这对应成就 Reader 的取得。

Good Intentions

1. 找到 Tolfdir 与他交谈，听完他的话后跟随 Ancano 与 Quaranir 对话，他要求玩家找到 Auger of Dunlain。

2.Auger of Dunlain 的位置并没有明显的任务提示，实际的位置在 Winterhold College 的东侧塔楼 Hall of Countenance 内部，在楼梯下方有个入口可以通往法师学院的底层 The Midden，也就是通往 Auger of Dunlain 所在的入口。

3. 在 The Midden 内进入 The Midden Dark 区域，在此区域中找到一团蓝色的光，它就是我们要找的 Auger of Dunlain。与 Auger of Dunlain 对话完毕后回到 Winterhold College 找 Savos Aren 谈话完成这个任务。



Revealing The Unseen

1. 与 Mirabeele Ervine 对话询问关于神秘法杖 Magnus 的事，得知下个目的地 Mzulft。

2. 进入 Mzulft 后，在门前有一名奄奄一息的法师，从他的身上取得进入内部的钥匙。

3. 在深入 Mzulft 时到达 Mzulft Aedrome 后，会因缺少通往前方大门的钥匙而无法通过，这时调头走到地图最东侧，在有一名蒸汽机器人守卫的房间内的宝箱内可以找到该大门的钥匙。

4. 在 Paratus 为我们开门后与其对话，之后回到大厅处一名敌人的尸体身上取得 Focusing Crystal 再与 Paratus 再次对话。

5. 跟随 Paratus 进入一个类似主线流程中取得上古卷轴时的场景，将 Focusing Crystal 放置在中央的装置，开始这里的解谜。要解决这里的谜题，首先玩家要保证已经学会了毁灭系魔法 Flames 和 Frostbite，如果没有学会在场景上方控制装置一旁的桌上有相应的魔法书可供学习。习得后将两个魔法分别装备在左手和右手，然后靠近并对准中央的装置一同施放，受到冷热混合后的光线会出现偏离，回到正确的照射轨道上。其后回到控制装置处分别将 3 个反射装置的位置进行校准即可解决谜题。

6. 回到法师学院，与 Savos Aren 谈话，剧情过后完成任务。

Containment

1. 与地上的 Mirabeele Ervine 对话后，她要求玩家寻找 Savos Aren。



2. 根据指示回到 Winterhold，消灭所有在城镇内浮游的光球后回到 Mirabeele Ervine 身边与其对话后任务完成。

The Staff of Magnus

1. 接下来就开始寻找法杖 Magnus 的旅程，前往目的地 Labyrinthian。

2. 在 Labyrinthian 的初段会被一扇冰封的门所阻隔，用如 Flames 等火系魔法将其融化开启通道。

3. 消灭两个冰球后打开一扇被火阻隔的门后，在前方圆形场景中开启地上的 Tarp Door 直接掉落到下层继续前进到下一场景。

4. 在尽头的场景中发现被两名法师所封印的 Morokei，击倒两名场景内的法师解除其封印，消灭 Morokei 可以找到我们的任务物品 Staff of Magnus。

5. 回到 Winterhold，与 Tolfdir 对话完成任务。



The Eye of Magnus

1. 装备 Staff of Magnus 后，在封锁法师学院的魔法风暴前使用就可以将其解除顺利进入内部。

2. 进入 Hall of the Elements 后，我们的敌人就是法师学院的叛徒 Ancano，在与 Ancano 的战斗中，玩家需要利用 Staff of Magnus 对准场景中的球体持续攻击直到球体完全关闭方可解除 Ancano 的无敌状态，但同样地 Ancano 也会不断地从球体吸收力量重新获得无敌，玩家需要注意 Ancano 的身上是否泛红光来判断他是否进入了无敌状态。

3. 随着 Ancano 的倒下，这场围绕魔法光球的法师学院纷争也随之落幕，玩家也因此成为了法师学院的新任院长，至此法师学院主线任务结束。



盗贼公会 Thieves Guild



任务线开启方式

其实玩家在完成故事主线任务 A Cornered Rat 后就已经完成了盗贼公会的第一个主线任务 A Chance Arrangement，这个任务就是在 A Cornered Rat 中要求玩家去偷取一名蜥蜴人的项链然后插装嫁祸的任务，具体请参考下文 A Chance Arrangement 任务的相关部分。

盗贼公会主线任务攻略



A Chance Arrangement

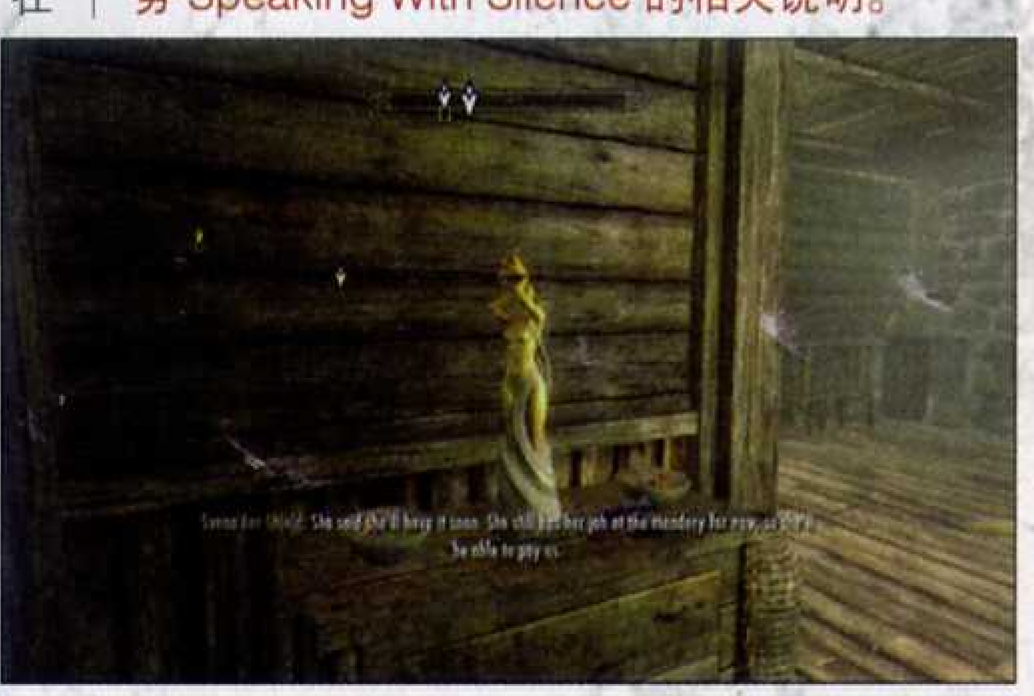
本任务在主线任务 A Cornered Rat 中已有相关的描述，玩家可以参考主线任务攻略中的相关部分，无论在任务中成功插装嫁祸或是入狱后出狱仍然可以完成任务，之后就可以在 Riften 的地下通道 The Ratway 内找到盗贼公会的所在，也就是主线任务 A Cornered Rat 中寻找 Esbern 的必经之路，在盗贼公会与 Brynjolf 对话，开启下一个任务 Taking Care of Business。

Taking Care of Business

1. 在 Riften 的地下道 The Ratway 内找到 Brynjolf，对话后他要求玩家去 3 处地方收取"债务"。

2. 在 3 处地方收取保护费时都必然会遭到拒绝，玩家可以选择在对话选项中选择带有"Brawl"的一项，之后解除武器赤手空拳地不断攻击这些"债主"可以让他们屈服，但其实完成这些任务有更文明的方法，具体如下：在 Haelga's Bunkhouse 找到 Haelga，遭到拒绝后偷取场景中一个金色的女神雕像再与其对话要挟他缴纳金钱即可；在 The Bee and Barb 与掌柜对话，遭到拒绝后与酒吧内扫地的蜥蜴人对话，获得关于掌柜家人的相关情报，再以此作为要挟与其再次对话即可；在 Pawned Prawn 与 Bersi 对话，遭拒绝后可以破坏场景内的金色器皿再与他对话，不想受到破坏的他只好交出金钱。

3. 收取全部 3 处的保护费后回到 The Ratway 找 Brynjolf，对话后任务完成。完成任务后正式加入盗贼公会，开启进入盗贼公会的捷径，具体位置在 Riften 的墓地处，并且，我们可以在盗贼公会内找到 Tonilia 取得一套 4 件的盗贼公会服装。**注意！千万千万不可以将这些服装弄丢，否则可能出现盗贼公会任务无法继续进行的 BUG，具体请参看下文任务 Speaking With Silence 的相关说明。**



Loud And Clear

1. 跟随 Brynjolf 与 Mercer Frey 对话完毕后，前往目的地 Goldenglow Estate。



2. 在 Goldenglow Estate 外围找到上图位置取得火把，装备这个火把在手上靠近一旁的蜂巢，烧毁 3 个蜂巢后进入 Goldenglow Estate 中央的房屋内，撬开房屋 2 层的一扇门找到 Aringoth，说服他或将他杀死都能取得保险箱的钥匙。

3. 撬开铁门来到地下室，在尽头找到 Aringoth 的保险箱，取得其中的信件，回到盗贼公会交到 Brynjolf 手上后即可。

Dampened Spirits

1. 分别到 3 个目的地与目标进行对话，与 Sabjorn 对话之后开始我们的投毒陷害行动。

2. 在一旁的门进入地底，在路上的干草堆与尽头的锅炉盖上调查完成毒药的投放。

3. 回去找 Sabjorn，成功陷害后与一旁的 Mallus 对话，取得钥匙后到房屋的 2 层，Sabjorn 的寝室床头柜内取得目标信函。

4. 返回 Riften 与 Maven 对话，再回到盗贼公会向 Brynjolf 报告后任务完成。



Scoundrel's Folly

1. 在盗贼公会内与 Mercer 对话后来到 Solitude 城找到 Gulum-Ei，在与其对话前建议提前存档。

2. 在与他对话完毕后需要跟踪他前往 East Empire Warehouse，在跟踪的过程中需要与其相距一定的距离，如果离他太近他会停止前进。值得一提的是，该处的门是 Master 级别锁，没有钥匙很难通过开锁打开，而开门的钥匙就在 Gulum-Ei 的身上，玩家最好在跟踪的过程中完成从其身上偷窃



钥匙而又不被发现的任务，这也是为什么笔者建议提前存档的原因。

3. 利用钥匙进入仓库内部，在内部继续跟踪 Gulum-Ei，而这次内部有不少的敌人把守，但只要不被 Gulum-Ei 发现，被其他敌人发现并不会有太大的影响，因此一边注意与 Gulum-Ei 的距离，一边消灭敌人前进即可。

4. 在跟踪完毕后在迷宫尽头找到 Gulum-Ei，与其对话后回到盗贼公会与 Mercer 对话后任务完成。

Speaking With Silence

1. 与 Tonilia 对话，可以选择任意一件盗贼进行升级，这也是为什么上文让玩家切记不要将盗贼公会服装卖掉的原因，如果之前将所有服装弄丢，那么在这里将无法继续进行游戏，同时也将错过相关成就的取得。



2. 来到目的地与 Mercer 一同进入 Snow Veil Catacombs，与他一同来到地下城的尽头发现我们熟悉的环形门，但这次的环形门并不需要我们去解谜打开，此后进入剧情，剧情过后任务完成。

Hard Answer

1. 来到 Winterhold，找到 Enthir 与其对话。

2. 在 Markarth 城的 Understone Keep 内找到 Calcelmo，与其交谈后无论是说服、贿赂还是恐吓都没有办法让其交出钥匙 Dwemer Museum Key，但其实取得钥匙的方式很简单，它就放在 Calcelmo 右侧炼金台的圆形石桌上，玩家可以在躲过场景守卫与 Calcelmo 视线的情况下取得该钥匙。

3. 取得钥匙后进入博物馆，通往前方的捷径被一扇门所截断，玩家必须穿越右侧的实验室一直来到 Calcelmo's Tower，走到上方的平台上跳跃到达对面的石碑处调查石碑会提示缺少复制碑文的道具，从石碑后方的门进入取得桌子上的炭条和纸卷再重新调查石碑即可。



4. 在成功复制碑文后，房间内会出现一个四人巡逻小队，建议玩家无视他们直接原路返回，离开后回到 Winterhold 与 Enthir 和 Karliah 交谈后任务完成。

The Pursuit

1. 在盗贼公会内部与 Karliah 会合，Karliah 会向盗贼公会的一众揭穿 Mercer 的恶行。

2. 与 Brynjolf 对话后来到 Mercer 的住处，他的住处被一名叫 Vald 的男子把守，而进入 Mercer 住处的钥匙就在他身上，当他靠近铁门的时候攻击他，他会打开外围铁门追击玩家，将他杀死并取得其身上的钥匙即可。如果玩家的口才等级足够高，可以直接说服他让他打开门将钥匙交到我们的手上而避免战斗。

3. 进入内部后射击下图所示的机关将梯子落下方可进入内部。



4. 在 1 层的某个柜子是一扇暗门，进入后在尽头的桌子上取得 Mercer 的犯罪证据。回到盗贼公会向 Brynjolf 展示证据后完成本任务。

Trinity Restored

1. 与 Karliah 交谈，之后到 The Riften 正下方的立石附近与她会合，然后跟随他进入 Nightingale Hall。

2. 来到装备整理间，调查目标取得 Nightingale 套装，然后装备全部四个部件。

3. 跟随 Karliah 一直前进，在尽头房间站在左侧的石头上，Karliah 会召唤出魔神，剧情过后与两名同伴对话后完成任务。



Blindsighted

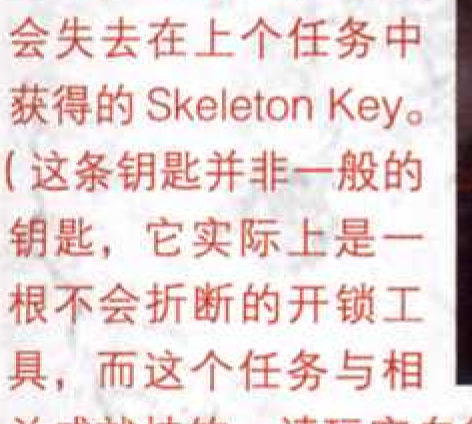
1. 离开 Nightingale Hall 来到目的地 Irkngthand，在内部与 Karliah 会合，对话后开始搜索 Mercer 的踪影。

2. 来到一个地上有旋转陷阱的场景，场景中通往前方的路被铁栏杆阻隔，这里的左右两侧高处上各有一个拉杆，在限定的时间内将两个拉杆都拉动一次就可以激活下方门上的齿轮从而降下铁栏杆。

3. 在尽头的房间找到 Mercer，在一番恶斗后将他击倒，从其身上取得钥匙 Skeleton Key，但与此同时场景会开始崩塌，整个场景会从四面八方被水注入，逃离这里的方法是等待水位涨到一定程度时，雕像头上会出现一条通道，借助水位从通道离开即可，但其间注意要不断往水面最上方游以保证不会溺毙。

4. 成功逃离后与 Karliah 交谈完成这个任务。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY



Darkness Return —— 完成这个任务后会失去在上个任务中获得的 Skeleton Key。（这条钥匙并非一般的钥匙，它实际上是一根不会折断的开锁工具，而这个任务与相关成就挂钩，请玩家自行选择是否要完成这个任务。）

1. 前往 Twilight Sepulcher，在里面与灵魂交谈，之后通往前方的路会从他背后开启。

2. 在一个密室中，整个场景由黑暗区域与光明区域构成，在这里需要保持隐藏于黑暗中移动前进，因为一旦过于靠近亮光会被瞬间秒杀。

3. 来到前方的一处伫立的雕像前，这里需要拉动雕像两侧火炬背后的机关开启前方的道路。前方道路的机关数目不少，要注意躲避。在跳下一个圆柱型封闭场景后，正当玩家觉得无路可走之际，剧情中角色会自动拿出钥匙开启新的道路。

4. 调查中央的装置，插入钥匙召唤出女神，之后与场景中的 Karliah 对话，作为任务奖励玩家可以在 3 种能力中选择 1 项习得，这 3 种能力 1 天之内仅限发动 1 次，而且每 24 小时玩家可以回到这里重新更换能力，学习方法很简单，靠近地上的相应石板即可。选择完成后盗贼公会主线任务至此全部完成，调查紫色的门后即可离开。

名称	要求
Agent of Stealth	在潜行状态下隐形 2 分钟
Agent of Subterfuge	使周围敌人陷入混乱状态，使其自相残杀 30 秒
Agent of Strife	施放冲击波，吸收目标 100 点体力值并转化为自身的体力

关于恢复盗贼公会的荣耀



可能不少玩家对成就“One with the Shadows”中关于恢复盗贼公会荣誉的描述感到莫名奇妙，其实际上是指玩家要在 Markarth、Solitude、Whiterun、Windhelm 等主城中完成共计 4 个荣耀任务。但实际上恢复盗贼公会的荣耀是一个漫长的过程，因为无论想开启哪一个荣耀任务都需要在该主城中完成 5 个前置任务，这些前置任务可以在完成盗贼公会主线任务“Loud and Clear”后在公会内与 Delvin Mallory 或 Vex 交谈，在对话选项中选择“extra work”一项可以随机接到这 4 个主城的相关前置任务，两名 NPC 交托的任务并不冲突，可以同时接到。当玩家在 1 个主城内累计完成 5 个前置任务后，与 Delvin Mallory 对话，他会给予玩家该城市的荣耀任务，而玩家同时最多只能进行 1 个荣耀任务。注意！在接到任务后可以再次对话放弃当前接到的前置任务，当玩家在某个主城已经完成了 5 个前置任务，在再次接到该主城的相关前置任务时应果断放弃，同时，玩家有可能接到在城市 Riften 进行的前置任务，而 Riften 是没有荣耀任务的，因此在接到 Riften 的相关前置任务时也应该放弃重接。下面就对所有前置任务的种类进行介绍。

任务委托人	任务种类	任务内容
Delvin Mallory	The Numbers Job	更改目标账本的数据。
Delvin Mallory	The Fishing Job	从目标身上偷取指定物品。
Delvin Mallory	The Bedlam Job	偷取指定数量的金额。
Vex	The Burglary Job	入室行窃指定物品。
Vex	The Shill Job	将犯罪证据插装嫁祸到目标房屋内。
Vex	The Sweep Job	洗劫有钱人家，获得贵重财物。
Vex	The Heist Job	从商店中偷取指定物品。

盗贼公会荣耀任务

Whiterun——Imitation Amnesty

1. 前往 Whiterun 与 Olfrid Battle-Born 对话

2. 在 Whiterun 的 Dragonreach 内篡改目标数据，任务完成

Markarth——Silver Lining

1. 与 Markarth 的 Endon 对话，前往 Pinewatch。

2. 在 Pinewatch 来到地下一层，在火炉对面的桌子附近找到密道的开启按钮。

3. 在密道中会遇到名为 Rigel Strong-Arm 的女战士，杀死他可以取得通往目标的必经之路的 2 把钥匙。

4. 在密道的尽头房间桌上取得 Endon's Silver Mold，将其交回 Endon 手上后即可。

Windhelm——Summerset Shadows

1. 前往 Windhelm 与两名目标对话，之后前往 Uttering Hill Cave。

2. 在地下城尽头杀死目标敌人，取得其身上的 Fjotli's Silver Locket 并回到 Windhelm 将其交到委托人身上后任务完成。

Solitude——The Dainty Sload

1. 与 Erikur 交谈，之后到目标位置找到 Sabine Nytte。

2. 要从 Sabine 手上获得钥匙，既可以花费 1500 金贿赂，也可以直接从其背后偷得钥匙，取得钥匙后从一旁的水底打开箱子取得 Balmora Blue。

3. 到达目标所在的大船内部，撬开箱子的锁，将刚刚取得的 Balmora Blue 放到箱子内，之后回去找 Erikur 对话后即可。



●当玩家完成这 4 个荣耀任务后，会自动开启任务“Under New Management”，玩家需要回到盗贼公会，这时在大堂中大家都已经列队等待玩家的到来，与 Brynjolf 对话后，回到大堂中央，几段对话过后即可成为盗贼公会的新领导人，接下来与几名目标 NPC 对话后完成任务，随之解锁成就“One with the Shadows”。

黑暗兄弟会
Dark Brotherhood

任务线开启方式

首先，在世界范围的旅馆、酒吧与老板交谈，询问他们最近是否有听说什么传闻（Rumors），其后会出现与 Aventus Aretino 对话的任务目标，前往 Windhelm，找到名为 Aretino Residence 的房间（这个房间必须要用开锁器撬开，Novice 级别的锁），进入后可以看到一名男孩在地上堆着一副骸骨在祈祷，与其对话就可以开启黑暗兄弟会的第一个任务 Innocence Lost。



黑暗兄弟会会主线任务攻略

Innocence Lost

1. 与小男孩 Aventus 对话后前往 Riften，在 Honorhall Orphanage 内找到 Grelod 并将她杀死。

2. 回到 Windhelm 将消息告知 Aventus 后完成任务。



With Friends Like These...

1. 在完成上一个任务后，在 Windhelm 内等待几天或是在几个城市间穿行再回到 Windhelm 时，会有信使将一封信件叫到玩家手上。

2. 在取得信件后找到任意一张床睡觉，玩家会从另一个地方醒来并开启本任务。

3. 玩家需要从房间内将至少一名人质处刑，无论处死哪名人质对流程都不会有影响，如果你愿意甚至可以处死所有人。

4. 与 Astrid 对话，取得钥匙从房间内离开后向黑暗兄弟会的总部进发，来到门前时开门的口令为"Silence, My Brother"，进入内部与 Astrid 交谈后完成任务。



Sanctuary

本任务十分简单，与兄弟会总部内的 Nazir 对话，获取 3 份杀人合同（Kill Contract）后即可完成任务。这些任务顾名思义就是要玩家去暗杀指定的目标，十分简单。

Mourning Never Comes

1. 在上个任务中获取的 3 份杀人合同中，完成任意一份后回到兄弟会总部，发现兄弟会的一众正在商议一些事，耐心听完他们的话后就能开启任务。

2. 与 Astrid 对话，之后前往 Markarth 找到 Muiri，他要求玩家杀死 Alain Dufont。



3. 前往 Raldbthar 找到 Alain Dufont，杀死他后回去找 Muiri 报告，最后回到兄弟会与 Astrid 对话后任务完成。

Whisper In The Dark

1. 到达二层棺材所在的房间内，将棺材的锁撬开后躲进内部。

2. 窃听对话后离开棺材与 Cicero 与 Astrid 对话。

3. 与 Nazir 交谈，请求获取新的杀人合同后任务结束。注意，要开启下一个任务"The Silence Has Been Broken"必须将在先前任务"Sanctuary"中获得的 3 份杀人合同全部完成才可以取得新的 2 份合同，再将 2 份新的合同完成后回到黑暗兄弟会就可以接到任务。



The Silence Has Been Broken

1. 前往 Volunruud 找到 Amaund。

2. 将 Amaund 给予我们的信件与项链带回 Astrid 的手上。

3. 到 Riften 找到 Delvin 并与他对话，最后再次回到兄弟会将信函交给 Astrid 后任务结束。

Bound Until Death

1. 我们的目标是将在 Solitude 进行婚礼的新娘杀死，玩家大可以上前一刀将其杀死，然后借助兄弟会的 Veezara 作为掩护逃离现场；或者等待新娘发表讲话时上前将其神不知鬼不觉暗杀，总而言之方法并不惟一。

2. 回到兄弟会与 Astrid 与其对话后完成这个任务。



Breaching Security

1. 在兄弟会内找到 Gabriella 与他交谈。

2. 前往 Dragon Bridge，将 Gaius Maro 杀死，搜索他的尸体后从 Books 一栏将 Incriminating Letter 按 X 键放到他的身上，陷害他后逃离现场。

3. 回到兄弟会总部向 Gabriella 汇报即可完成任务。

The Cure For Madness

1. 与 Astrid 对话，之后在二层 Cicero 的房间找到他的日记，将其交给 Astrid。



2. 在兄弟会总部门外找到坐骑——Shadowmere，驾驭他快速旅行到 Drawstar 城，在废弃的前兄弟会总部前找到 Arnbjorn，与其对话后从旁边的门进入。

3. 在地下城尽头找到 Cicero，他会假装重伤倒地，不用理会，直接将他杀死即可。

4. 回到兄弟会总部向 Astrid 汇报 Cicero 的死讯。

Recipe For Disaster

1. 与 Festus Krex 交谈，之后来到 Markarth 城的 Understone Keep，找到 Anton Virane，在几次恐吓的对话选项后我们会得到我们需要的情报，之后任务目标会更新，将他杀掉即可。

2. 来到目标地点杀死 Balagog，取得他身上的信件。

3. 将信件带回兄弟会交到 Festus Krex 手上后任务完成。



To Kill An Empire

1. 与 Astrid 对话，之后前往 Solitude 城。

2. 与镇守的 Commander Maro 对话，出示证明后进入内部。

3. 与厨师 Gianna 对话，她表示玩家要戴着厨师帽方可插手烹饪，而厨师帽就在左侧的棚架上，取得装备再次与 Gianna 对话即可。

4. 接下来与烹饪指导相关的前几个对话选项怎样选择无关紧要，但为了毒杀我们的目标必须在最后选择"There is one final ingredient.Here,add this.(Give jarrin root)一项。

5. 毒死目标后从一旁的门逃走，在桥上



触发剧情后会引发全城卫兵追捕玩家，玩家需要逃离卫兵的追捕回到兄弟会。当回到兄弟会总部所在时，发现卫兵已经包围整个总部，这时任务会自动完成并开启下个任务。

Death Incarnate

注意，在进行这个任务前必须确保你在兄弟会任务中获得的坐骑 Shadowmere 不在被重兵把守的总部外，否则你将有可能永远失去这匹好马。

1. 进入总部内，发现总部已经几乎被夷为平地，在烈火中寻找生还者，找到 Nazir 并杀死攻击他的敌人再与他对话，之后跟随他逃离总部。

2. 途径 Night Mother 棺材所在的房间，进入棺材内即可逃过火灾一劫。

3. 醒来后在总部寻找 Astrid，她告诉玩家出卖兄弟会的人就是她，她希望玩家亲手将她杀死。拿起一旁的匕首，了却她的心愿。



4. 回到棺材所在位置聆听 Night Mother 的话后完成任务。

Hail Sithis!

1. 与 Nazir 对话，前往 Whiterun 与 Amaund Motierre 交谈，随后前往 Solitude 城旁的码头。



2. 在码头附近找到船只 Katariah 号，调查船尾处的铁链登上船只。

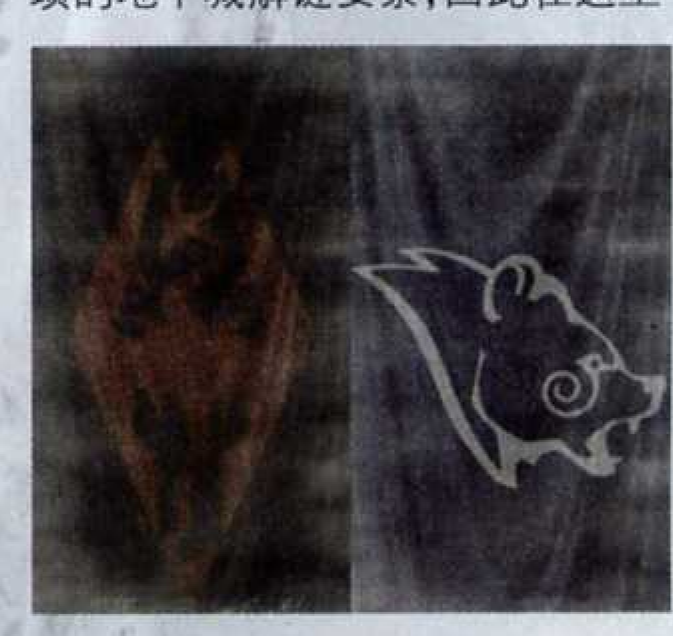
3. 在通往甲板的梯子旁的房间内杀死 Captain Avidius，从他的身上取得钥匙。利用钥匙直通目标的房间并将其杀死。

4. 回到 Whiterun 向 Amaund Motierre 汇报国王的死讯，然后到达 Volunruud 取得我们的酬金，最后回到 Dawnstar Sanctuary 向 Nazir 汇报即可，至此黑暗兄弟会任务全部结束。

内战任务 Civil War

关于内战任务

在天际省中的军事势力主要分为两大派，分别是帝国军 Imperial 与抵抗军 Stormcloak。在游戏的最开始，玩家就与内战的双方结下了不解之缘，玩家可以根据自己的意愿加入任意一方，一旦加入任意一方，就将不能再加入另一方，而双方的任务内容虽然大相径庭，但最终目的都是彻底消灭对手。内战任务以战斗为主，基本没有繁琐的地下城解谜要素，因此在这里就不再对每一个任务进行介绍。



另外，因为内战任务会将天际省的势力范围改变，直接作用于部分城镇的容貌以及 NPC 的位置改变，甚至会使部分任务出现 BUG，建议将内战任务放到最后才去做，以免造成不必要的麻烦。

帝国军加入方法

前往 Solitude 城的 Castle Dour，与城堡内的 Legate Rikke 对话，表达希望加入帝国军的意愿并开启任务“Joining the Legion”，完成这个任务后正式加入帝国军。

抵抗军加入方法

前往 Windhelm 的 Palace of the Kings，与 Galmar Stone-Fist 对话，表达希望加入抵抗军的意愿并开启任务“Joining the Stormcloaks，完成这个任务后正式加入抵抗军。

BUG 的胜利

游戏中存在很多的良性 BUG，而且大部分十分实用且不影响成就的取得，但必须注意的是在试验 BUG 前必须提前存档，以因免步骤出错而永远失去使用这些 BUG 的机会。需要特别注意的是，下文所有 BUG 的测试都基于游戏的初期版本，不保证升级后的高版本游戏能沿用这些 BUG，请玩家谨慎考虑。

免费房产





BUG 使用的前提是玩家需要拥有 5000 金，在凌晨时分于 Whiterun 城内 Dragonsreach 的 Dragonsreach Jarl's Quarters 的其中一处寝室内找到 Proventus Avenicci，注意这里一定要在床边与他对话，因为他的床边有一个可以放置物品的柜子，这是我们 BUG 成功的关键，在对话中选择花费 5000 金购买房屋，在选择对话选项“I'll take it”后的瞬间马上取消对话，迅速转头打开柜子，如果在钱被扣除之前将柜子打开并将所有金币放进柜子内，可以发现我们不仅可以取得房屋的钥匙，而且柜子内的钱没有被扣除分毫，取回钱后到 Whiterun 内的 Breezehome 参观你的新房子吧！

战斗力突破天际

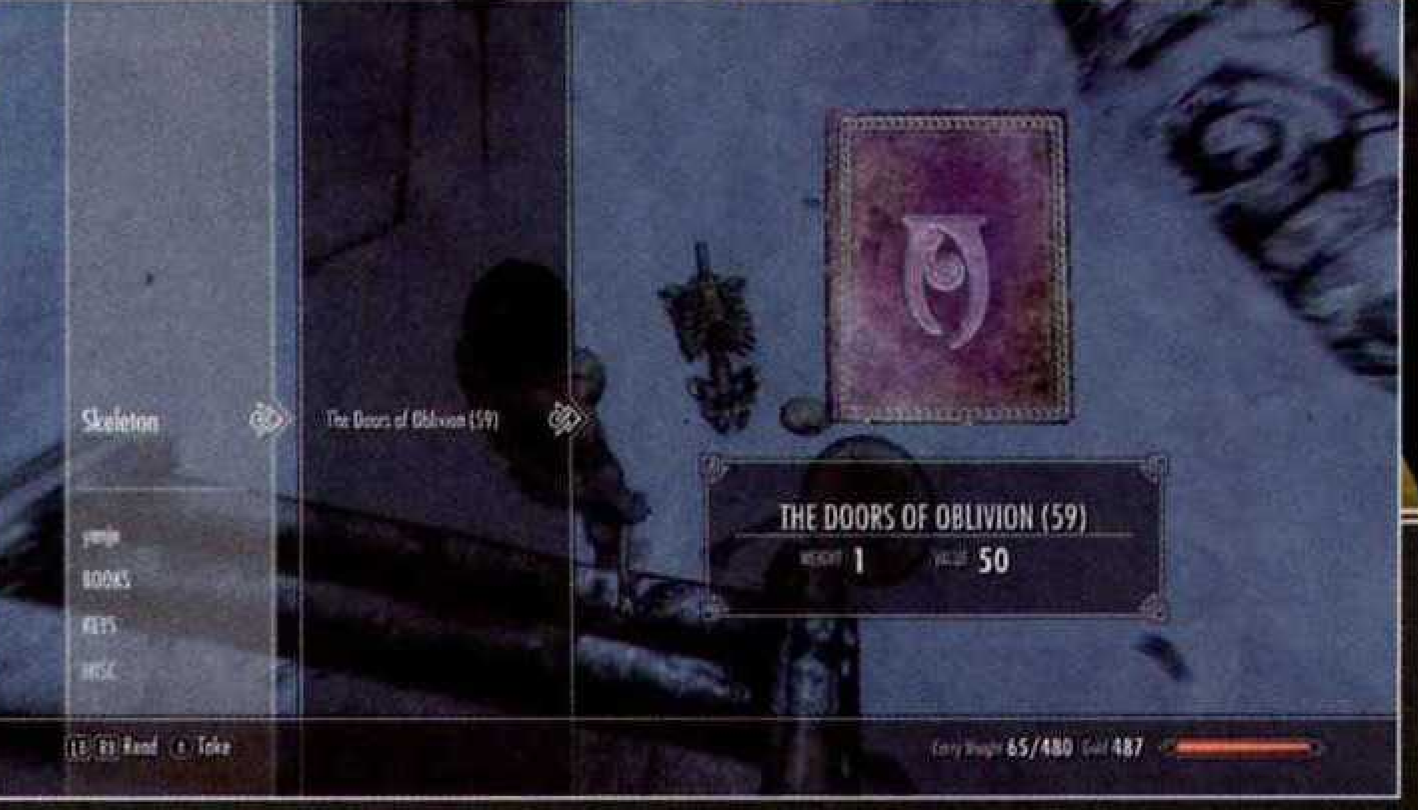
在主线流程 Elder Knowledge 期间，可以开启神器任务 Discerning the Transmundane，在完成任务后获得一次性将任意一系特技都增加 5 点的神级书籍 Oghma Infinium，这时千万不要阅读，在自己购买的房屋中添置一个书架。之后重复以下步骤：1. 打开书架；2. 打开身上物品的 Books 一栏阅读，将光标移动到要提升的该系特技上；3. 按一下确定键，然后马上按一下取消键(必须只按一下)，然后按放置键将书放置在书架上。你样玩家可以发现在等级提升的同时，书架上的书籍并没有消失，之后在书架取回 Oghma Infinium，选择 Do not read 将其放进包内，重复步骤 1 到 3 即可轻松将所有技能提升到 100 级，玩家等级也能到达上限 Lv81，要知道正常游戏是基本上无法到达这个等级的，玩家有没有觉得自己的战斗力已经突破天际呢？



经商圣手

当玩家的Speech技能达到70，并点出该系特技Investor后，赶快用500金投资位于Riverwood的商人吧，48小时后再看看他身上的金钱，可以发现他身上的所持金会高达10750金，这样一来他就成为我们的倾销货物的好对象。





无限金钱

骑马到达在Winterhold西南部的Sightless pit，从Sightless pit左侧的山道走到Sightless pit的垂直方向上方可以发现一个祭坛，在祭坛上躺着一具白骨，白骨旁边有一个盾牌和一本紫色的书籍，注意只将盾牌捡起，这时白骨会复活，紫色书籍会消失，将白骨全部消灭后找到刚才祭坛上的白骨的尸体，可以发现无论在其尸体上搜索多少次，每次都会多出一本刚刚在祭坛上的书籍，利用这个BUG无视负重一次性取得大量这种书后，这时就算超重骑马也不会减速的好处就表露无遗了，骑马回到Riverwood，找到前文所述的经商圣手销赃即可，注意商人每48小时更新一次身上的金钱，当商人没有钱时将按Select键将时间往后调两天即可，如果书卖不完不妨将其放到房产中的储物箱中备用。这样一来取得10W的成就会变得毫无难度，但缺点是整个刷的过程比较枯燥，建议用连发手柄来挂机刷书。

天际旅行 Q&A

广阔的天际省蕴涵着无数的奥秘，若要细数天际省的所有细节，可能再多的篇幅也容纳不下，在这里则着重对游戏中几个玩家较为关心的问题作出解答释疑，希望对在天际省的旅行者提供一定的帮助。

Q：锻造最强装备Daedric真霸气，怎样可以打造这个套装？



A：首先，玩家需要锻造达到90并按重甲路线点出特技Daedric Smithing，这样就可以在锻造炉打造Daedric套装。Daedric套装所需要的核心材料有两种，分别是Ebony Ingot与Daedric Heart，前者可以在游戏最初到达的城镇Riverwood内的商人与铁匠处买到，每48小时更新一次，运气好可以一次买到4到5个；而Daedric Heart在流程中比较罕见，在游戏中只有很少地方可以拾取，但其实Daedric Heart可以在一处黑市商人处无限购买，这个商人位于Winterhold的法师学院内，法师学院东西两侧各有一个塔楼，进入西侧塔楼Hall of Attainment二层，在一间房间内找到名为Enthir的NPC，与其对话可以从他身上购买2个Daedric Heart，全部买下后约48小时重新刷新，但注意这个家伙在房间内的时间不固定，找不到的时候只需要一小时一小时的往后调直到其出现即可。

Q：游戏有结婚系统吗？结婚有什么好处？

A：要想结婚首先需要到Riften城内东侧的Temple of Mara内找到名为Maramal的祭祀，与其对话花费200金购买项链Amulet of Mara，装备这条项链后可以与游戏中指定的NPC对话表达想与其结婚的意愿，之后回到与祭祀对话让其主持婚礼，在约24小时后再回到Temple of Mara进行婚礼，建议不要离开Temple of Mara避免超过指定时间使任务失败，按Select键将时间往后调整到指定时间即可。

结婚的好处

1. 如果玩家有一处房产，在结婚后可以邀请配偶到自宅居住并使其成为一名商人，玩家在游戏时间中每24小时回家后就可以取得一定量的金钱。2. 在家中睡觉后会获得增益状态，使接下来8小时游戏时间的练级速度提升15%。3. 可以邀请其作为同伴跟随玩家冒险，即使是原来不能成为同伴的角色。

游戏中可以结婚的对象很多，涵盖各个种族，并且……允许同性结婚，而这些对象的所在位置在这里就不一一列举，留待玩家发现自己的心仪的另一半。

Q：犯罪后被卫兵追杀太烦了，有什么办法可以改过自新呢？

A：游戏中犯罪被卫兵追杀时其实可以投降，投降的方法很简单，拿出武器再收起武器即可，随后就会出现对话菜单让玩家选择缴纳罚金、入狱或是誓死抵抗，除非玩家有屠城的觉悟，否则最好还是不要选择抵抗，乖乖的缴纳罚金或是入狱睡觉等待出狱吧。另外当赏金较低时，还可以通过说服或贿赂卫兵让其无视玩家的犯罪事实。



Q：狼人／吸血鬼是什么？可以治愈吗？

A：狼人是当玩家在进行战士工会任务“The Silver Hand”时学习到的魔法 Beast form，这个魔法每天可以使用一次，使用后会变成狼人形态，持续 150 秒，这个状态下通过啃食人型生物尸体可以恢复 50 点的体力值并延长 30 秒的狼人形态持续时间，而这个状态所带来的变化有好有坏，具体效果如下



优点	缺点
生命值上限提高 100 点。	不能搜索尸体上的物品，不能拾取一切物品。
耐力值上限提高 100 点。	不能使用装备、武器、道具、魔法以及龙吼术等，甚至不能呼出界面菜单。
奔跑速度大幅提高。	不能与任何人进行对话。
狼不会攻击玩家。	无法休息，以及获得充分休息状态的加成。
在此状态下犯罪不会提高赏金。	虽然犯罪不会提高赏金，但被目击变身会视作犯罪。
抵抗所有疾病，包括吸血鬼疫病。	平民会对玩家感到恐惧，而像卫兵、战士一类 NPC 则会攻击玩家。

在狼人状态下玩家的近战攻击力会被提高，等级越高，所获得的加成就越大。

基础攻击力	20
Lv11-15	+5
Lv16-20	+15
Lv21-25	+25
Lv26-30	+30
Lv31-35	+35
Lv36-40	+40
Lv41-45	+50
Lv45以上	+60

除此之外玩家在该形态下还能学会 3 种咆哮，类似于龙喉术，在战斗中咆哮也能提供不少的帮助，具体咆哮有三种，玩家可以在这 3 种战吼间切换，但每次只能激活其中一种。

取得方法	效果
初始解锁	与诺德人战吼类似，恐惧敌人使其逃跑 30 秒，对 25 级以上的敌人无效，没有冷却时间。
完成 Companions（战士工会）委托任务 Totems of Hircine	侦测一定范围内的敌人所在，持续60秒。
完成 Companions（战士工会）委托任务 Totems of Hircine	召唤两只狼协助战斗。

治愈方式

注意！综上所述可以看出，其实狼人并非一种疾病，而是一种可供玩家切换的魔法形态，虽然这个形态下有利有弊，但总的来说利大于弊，玩家大可以根据自己的情况决定是否使用这个形态，但是如果玩家非要执着地将其治愈也是可以的，当完成战士工会最后一个主线任务 Glory of the Dead 后，利用与任务流程中一样的方式将女巫的头放在火盆上烧掉，将自己身体内的狼魂拽出并将它消灭就可以彻底将狼人形态治愈，但这属于不可逆操作，一旦治愈后就无法再变成狼人形态，所以请玩家慎重考虑。

吸血鬼

吸血鬼是当没有疾病免疫能力时，在普通状态下与吸血鬼战斗，则有可能感染吸血鬼疾病 Sanguinare Vampiris，但即使感染疾病后，成为吸血鬼也并非一瞬间的事，它要经历一段时间才会使玩家最终成为吸血鬼，当白天时在画面上出现“You feel a strange thirst as the sun sets”和“You feel weaker as the sun rises”等提示时，注意这就是感染疾病的标记，这种疾病在开始时也仅仅是一种普通疾病，可以通过普通治疗疾病的药水来根治，但是在提示出现的三天后依然没有进行治疗的话，玩家完全转变为吸血鬼。



优点	缺点
免疫所有其他疾病和中毒效果。	在吸血鬼疫病影响的第 1/2/3 阶段，NPC 会时常察觉玩家的外观变化，甚至拒绝与玩家对话。
幻术系法术效果提高 25%。	在吸血鬼疫病影响的第4阶段，NPC会视玩家为敌对状态，直接攻击玩家。
潜行时被敌人侦测的几率降低 25%。	在吸血鬼疫病影响下，游戏时间5am到7pm这段时间置身野外时，体力、法力以及耐力不会自动恢复，并且在第1/2/3/4阶段，体力、法力和耐力上限减少15/30/45/60点。
在吸血鬼疫病影响的第 1/2/3/4 阶段，对冰霜攻击的抗性提高 25%/50%/75%/100%。	在吸血鬼疫病影响的第1/2/3/4阶段，受到火焰攻击时伤害提高25%/50%/75%/100%。

吸血鬼之力

在吸血鬼状态下会增加不少额外的魔法技能，具体如下。

Vampire's Sight	增强在黑暗环境的视野，持续 1 分钟，但没有冷却时间，可以随时使用。
Vampiric Drain	特殊的毁灭系法术，在吸血鬼疫病影响的第1/2/3/4阶段，施放时每秒从目标身上吸取2/3/4/5点体力/秒。
Vampire's Servant	允许玩家游戏时间每天复活一具尸体为玩家作战，持续60秒，在吸血鬼疫病影响的第1/2/3/4阶段，法术可作用于6/13/21/30级以下的生物。
Vampire's Seduction	使8级以下敌人站在原地无法动弹30秒，吸血鬼第2阶段开放技能。
Embrace of Shadows	发动后在获得Vampire's Sight的同时隐形，持续3分钟，每天一次，吸血鬼第4阶段开放技能。

吸血指南

游戏中吸血鬼的吸血是为了调整吸血鬼疫病所影响的阶段，吸血鬼状态共有 4 个阶段，越往后的阶段带来的优势和劣势都会越来越大。吸血的具体机制为，吸血越频繁，就会越接近初始的阶段，比如当玩家在第 1 阶段经常吸血，就能将吸血鬼状态保持在第 1 阶段，但如果完全不吸血或是一次吸血后很长一段时间都没有再吸血，则会慢慢往第 4 阶段转变，再假设玩家已经到达第 4 阶段，但只要频繁吸血也能回到最初的第 1 阶段。吸血的方式既简单又麻烦，因为它需要找到一个熟睡的人进行，因此想要吸血的时候最好将时间调整到凌晨，再去找到那些在睡觉的 NPC 进行操作。

治愈方式

与狼人不同的是，吸血鬼并非一种形态的转换，而是直接作用于角色普通状态下的形态，而且实际上吸血鬼的缺点比优点要大出不少，个人建议感染疫病后还是迅速治疗比较好。成为吸血鬼后无法通过使用药水等常规手段治疗，当变成吸血鬼后在世界范围的旅馆与旅馆的老板对话，向他们询问世界传闻，可以得知一个住在Morthal名为Falion的巫师，开启支线任务"Rising at Dawn"，完成任务后就能将吸血鬼治愈，即使玩家再次感染吸血鬼疾病也能回来找这名巫师再次治疗。



Q：我想学到所有的龙吼术，但具体位置都在哪里?

A：龙吼术的学习地点很多，以下是所有龙吼术的习得方法。

全龙吼术位置列表

名称	学习位置	备注
Animal Allegiance（1）	The Rift 区域的地下城 Angarvunde	进入后与女性 Medrdsi，接到地下城任务，利用她给予的钥匙从两侧门进入将尽头机关打开后才能将通往龙吼术所在区域打开。
Animal Allegiance（2）	Falkreath 区域的 Ancient's Ascent	这里是一个龙穴，靠近龙语所在石板即可。
Animal Allegiance（3）	Winterhold 区域的地下城 Ysgrmor's Tomb	完成地下城后回到入口处，从入口左侧的门到达外部，沿楼梯走到上方可以找到石板。
Aura Whisper（1）	The Rift 区域的 Northwind Summit	这里是一个龙穴，靠近龙语所在石板即可。
Aura Whisper（2）	The Reach 区域的 Valthume	进入后与蓝色英魂对话并进入地下城，在地下城末段的环形门前取得铁爪，按"飞龙－鹰－狼"的顺序调整，插入铁爪打开门后取得中央的瓶子，阻拦石板的铁栏会随之打开。
Aura Whisper（3）	The Pale 区域的 Volunruud	进入后在左侧通道尽头的墙壁上取得斧头，右侧通道尽头的骸骨身上取得长剑，将它们镶嵌在中央通道内的门上，开门后走到尽头可以发现石板所在。
Become Ethereal（1）	Hjaalmarch 区域的 Ustengrav	在进行主线任务 The Horn of Jurgen Windcaller 时可以顺带取得。
Become Ethereal（2）	The Reach 区域的 Lost Valley Redoubt	靠近该处的瀑布，走到瀑布的顶部后再往南走，在溪流的右侧可以找到石板。
Become Ethereal（3）	Winterhold 区域的 Ironbind Barrow	在初段会被一扇铁门阻隔，其实开关就在门左侧的石缝之间，进入并在地下城尽头找到石板。
Call Dragon	在进行主线任务 The Fallen 期间自动取得。	-
Call of Valor	在完成主线任务 Dragonslayer 后自动取得。	-
Clear Skies	在进行主线任务 The Throat of the World 期间自动取得。	-
Disarm（1）	Hjaalmarch 区域的 Eldersblood Peak	这里是一个龙穴，靠近龙语所在石板即可。
Disarm（2）	The Pale 区域的 Silverdrift Lair	在迷宫尽头的明显位置处，这个迷宫的开门机关都比较隐蔽，但都在必经之路的附近，注意仔细寻找。
Disarm（3）	Winterhold 区域的 Snow Veil Sanctum	在盗贼工会任务"Speaking With Silence"期间在必经之路处的龙语石板上。
Dismaying Shout（1）	The Reach 区域的地下城 Dead Crone Rock	进入 Dead Crone Rock 后，拉动把手开门后会回到 Skyrim，但石板就在前方一处祭坛旁。
Dismaying Shout（2）	Hjaalmarch 区域的 Labyrinthian	来到该位置找到一个通往 Shalidor's Maze 的入口，进入后往北边走可以找到。
Dismaying Shout（3）	The Rift 区域的 Lost Tongue	这里是一个龙穴，靠近龙语所在石板即可。
Dragonrend	在进行主线任务 Alduin's Bane 期间自动获得。	-
Elemental Fury（1）	The Reach 区域的 Dragontooth Crater	这里是一个龙穴，靠近龙语所在石板即可。
Elemental Fury（2）	Haafingar 区域的 Kilkreath Ruins	在进行神器任务 The Break of Dawn 期间可以顺带取得。
Elemental Fury（3）	Falkreath 区域的 Shriekwind Bastion	-
Fire Breath（1）	在主线任务"The Throat of the World"中自动习得	-
Fire Breath（2）	Whiterun 区域的地下城 Dustman's Cairn 内	在地下城尽头放置有很多棺材的房间内。
Fire Breath（3）	Falkreath 区域的 Sunderstone Garge	-
Frost Breath（1）	Eastmarch 区域的 Bonestrewn Crest	这里是一个龙穴，靠近龙语所在石板即可。
Frost Breath（2）	Hjaalmarch 区域的 Folgunthur	-
Frost Breath（3）	Hjaalmarch 区域的 Skyborn Altar	这里是一个龙穴，靠近龙语所在石板即可。
Ice Form（1）	The Pale 区域的地下城 Frostmere Crypt	到达地下城最后区域的迷雾森林，在尽头出口右侧就是石板所在。
Ice Form（2）	Winterhold 区域的 Mount Anthor	这里是一个龙穴，靠近龙语所在石板即可。
Ice Form（3）	Winterhold 区域的 Saarthal	在完成法师学院任务 Under Saarthal 时可以顺带取得。
Kyne's Peace（1）	The Reach 区域的地下城 Ragvald	进入 Ragnvald Temple 后，需要从迷宫内的 Ragnvald Crypts 与 Ragnvald Canal 内取得两个骷髅头，回到 Ragnvald Temple，将两个骷髅镶嵌在棺材上，通往龙语石板的道路就会打开。
Kyne's Peace（2）	Winterhold 区域的 Rannveig's Fast	-
Kyne's Peace（3）	The Rift 区域的 Shroud Hearth Barrow	-
Marked for Death（1）	The Rift 区域的 Autumnwatch Tower	这里是一个龙穴，到达后可以发现两座塔楼，登上左侧塔楼顶部可以找到石板。
Marked for Death（2）	Falkreath 区域的 Dark Brotherhood Sanctuary	这里是黑暗兄弟会的总部，在进行黑暗兄弟会相关任务时可以顺带取得。
Marked for Death（3）	The Pale 区域的 Farsaken Cave	-

全龙吼术位置列表

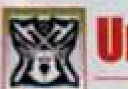
名称	学习位置	备注
Slow Time（1）	The Reach 区域的地下城 Hag's End	这是一个隐藏地下城，需要穿越同在此区域的地下城 Deepwood Redoubt 才能通过。
Slow Time（2）	The Pale 区域的 Korvanjund	–
Slow Time（3）	Hjaalmarch 区域的 Labyrinthian	地下城内的一块龙语石板，在进行法师学院任务“The Staff of Magnus”的必经之路上。
Storm Call（1）	The Rift 区域的地下城 Forelhost	在地下城的最后阶段的环形门由外到内为“狼－猫头鹰－蛇”，而充当钥匙的爪子在之前经过的一个放置有很多书架，且有魔法炮台攻击玩家的区域，在一个矮柜子处，比较隐蔽。击倒尽头的祭祀开门离开，石板就在前方不远处。
Storm Call（2）	The Pale 区域的 High Gate Ruins	–
Storm Call（3）	在进行主线任务 The World-Eater's Eyrie 时，任务末段乘坐巨龙前往的 Skuldafn。	–
Throw Voice	The Pale 区域的 Shearpoint	这里是一个龙穴，靠近龙语所在石板即可。
Unrelenting Force	在进行主线任务 Bleak Falls Barrow 期间可以学会第 1 个单语，在进行主线任务 The Way of the Voice 可以学会其他两个单语。	–
Whirlwind Sprint（1）	Whiterun 区域的 High Hrothgar	在进行主线任务 The Way of the Voice 期间自动取得。
Whirlwind Sprint（2）	Hjaalmarch 区域的 Dead Men's Respite	–
Whirlwind Sprint（3）	Haafingar 区域的 Volskygge	–

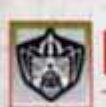
成就攻略

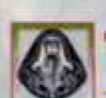
成就综述

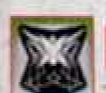
本作的成就难度比较低，基本上没有需要考验玩家的成就，但却是名副其实的时间杀手，想要全成就需要起码要花费 100 小时，主要原因是各种支线任务需要花费很多的时间去完成，但是由于各种任务都有自己的故事，而且设计得也比较有趣，使得全成就之路并不显得枯燥，反而有一种沉浸在天际省的愉悦……另外要特别提醒玩家，成就“Oblivion Walker”有可能会遗漏，惟一的心得就是在进行这些魔神的任务时，在对话时不要有任何违抗他们意思，在最后的任务奖励时也要选准自己的奖励物品，由于错过后就无法再重来，建议进行这类神器相关任务时也要提前存档避免发生意外。

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	100 小时以上
有无会错过的成就	有
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	连发手柄（成就：Golden Touch）


Unbound 10点
解锁条件 完成主线任务“Unbound”

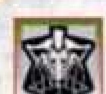

Bleak Falls Barrow 10点
解锁条件 完成主线任务“Bleak Falls Barrow”

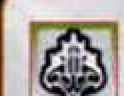

The Way of the Voice 20点
解锁条件 完成主线任务“The Way of the Voice”

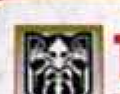

Diplomatic 20点
解锁条件 完成主线任务“Diplomatic Immunity”


Alduin's Wall 20点
解锁条件 完成主线任务“Alduin's Wall”


Elder Knowledge 20点
解锁条件 完成主线任务“Elder Knowledge”


The Fallen 20点
解锁条件 完成主线任务“The Fallen”

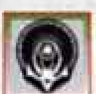

Dragonslayer 50点
解锁条件 完成主线任务“Dragonslayer”

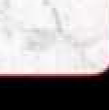

Take Up Arms 10点
解锁条件 完成战友团主线任务“Take Up Arms”。


Blood Oath 10点
解锁条件 学会变身狼人的能力
成就说明 在进行战友团主线任务 The Silver Hand 时就能学变身狼人的能力，具体参看派系任务的战友团任务部分。

Glory of the Dead 30点
解锁条件 完成战友团主线任务“Glory of the Dead”


Gatekeeper 10点
解锁条件 完成法师学院主线任务“First Lessons”

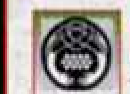

Revealing the Unseen 10点
解锁条件 完成法师学院主线任务“Revealing the Unseen”



The Eye of Magnus 30点
解锁条件 完成法师学院主线任务“The Eye of Magnus”

Taking Care of Business 10点
解锁条件 完成盗贼公会主线任务“A Chance Arrangement”

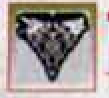

Darkness Returns 10点
解锁条件 完成盗贼公会主线任务“Darkness Returns”


One with the Shadows 30点
解锁条件 完成盗贼公会主线任务“Darkness Returns”并且完要成全部 4 座城市相关的盗贼公会任务
成就说明 具体参看派系任务的盗贼公会相关部分。


With Friends Like These 10点
解锁条件 完成黑暗兄弟会主线任务“With Friends Like These...”


Bound Until Death 10点
解锁条件 完成黑暗兄弟会主线任务“Bound Until Death”

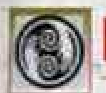

Hail Sithis! 30点
解锁条件 完成黑暗兄弟会主线任务“Hail Sithis!”


Taking Sides 10点
解锁条件 完成内战任务“Joining the Legion”（帝国军线路）或“Joining the Stormcloaks”（反抗军线路）


War Hero 10点
解锁条件 “The Battle for Fort Greenwall”（帝国军线路）或“Battle for Solitude”（反抗军线路）


Hero of Skyrim 30点
解锁条件 完成内战任务“Battle for Windhelm”（帝国军线路）或“Battle for Solitude”（反抗军线路）


Sideways 20点
解锁条件 完成 10 个 Side Quest



Hero of the People 30点

解锁条件 完成50个杂项任务(Miscellaneous)

成就说明 杂项任务遍布整个天际省每个角落，任务的内容也十分的简单，只要在流程中多与不同的NPC对话，就能更多地接到这样的小任务，完成50个这样的任务就可以解锁这个成就，按Start键在General Stats分栏中的Quest一项中可以找到Miscellaneous完成数目的统计。



Hard Worker 10点

解锁条件 砍一次柴、挖一次矿和做一顿饭

成就说明 砍柴：在Whiterun区域的城镇Riverwood的砍柴点旁边的桌子上有一把Woodcutter，取得后在砍柴点砍一次即可；挖矿：挖矿首先需要一把矿工锄"pickaxe"，世界范围的商人和铁匠大多都会出售，之后需要寻找矿洞，玩家最早可以接触到的矿洞是Whiterun区域的Esmbershard Mine，装备矿工锄进入矿脉找到矿点，在矿点处按确定键就可以成功挖矿；做饭：最简单的做饭方法为，在流程中进入Whiterun城首领所在的Dragonreach后，在大厅左侧有一个厨房，将桌面上的食材搜刮后到一旁的火炉上的锅处任意制作一式料理即可。

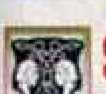




Thief 30点

解锁条件 开50把锁并从别人口袋偷窃50件物品

成就说明 游戏中多注意开锁与从别人身上偷东西即可。



Snake Tongue 10点

解锁条件 成功地使用过说服、贿赂和恐吓

成就说明 说服和贿赂在游戏中经常会出现，这里就不作赘述，但可以恐吓的人却很少，在这里给出一个参考，当玩家的Speech技能达到约30级后，前往Winterhold城，在旅店The Frozen Hearth，与里面的女性Haran对话，接到一个杂项任务后与坐在椅子上的Ranmir对话，在对话中选择"intimidate"一项即可成功恐吓Ranmir。



Blessed 10点

解锁条件 选择一块Standing Stone(立石)的祝福

成就说明 找到任意一块立石后使用其祝福即可。



Standing Stones 30点

解锁条件 找到所有十三处Standing Stone(立石)

成就说明 参考地图与本文系统部分的立石位置介绍。

Citizen 10点

解锁条件 买一栋房子

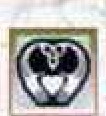
成就说明 可以在Whiterun城的首领宫殿Dragonreach与Proventus Avenicc对话花费5000金购买，而缺钱的玩家不妨参考本文免费房屋BUG部分介绍。



Wanted 10点

解锁条件 从牢房中逃走

成就说明 游戏中在每个主城犯罪都会被卫兵攻击，在收起武器投降后必然有缴纳赏金、认罪和抵抗等3个选项，只要犯罪后选择认罪就能被卫兵抓进监狱牢，而为了达成越狱的条件我们首选在Solitude城犯罪，因为在Solitude城的监狱越狱简单得让人发指，在被抓进Solitude城监狱后调查身后的墙壁，这堵神一般的墙壁就会被推倒，从墙壁另一侧离开即可获得这个成就，如果不想被通缉，在解锁这个成就时最好提前存档。



Married 10点

解锁条件 与某人结婚

成就说明 参考本文关于结婚介绍的相关部分。



Artificer 10点

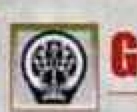
解锁条件 锻造1件装备、附魔1个物品并调配1瓶药水



Master Criminal 20点

解锁条件 在9大区域的通缉金额都达到1000金币以上

成就说明 建议在解锁前提前存档，要在9大区域通缉金额达到1000，最简便的方法就是前往该区域的主城犯罪，只要杀死一个卫兵就会被悬赏1000金币，其后立即逃跑脱离卫兵的追捕再前往下个主城重复这一步骤即可。



Golden Touch 30点

解锁条件 拥有10万金币

成就说明 如解锁条件所示，只要身上超过10万金币即可解锁，但要老老实实取得10W实在并非易事，而利用刷钱的良性BUG则能这个成就变得毫无难度，详细步骤请参看本文中关于BUG解说的相关部分。

Delver 40点

解锁条件 完成50个地下城

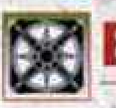
成就说明 从游戏的最初开始就会进入一个又一个的地下城，进入地下城并击杀尽头的BOSS级敌人后就能完成地下城，完成后的地下城会在大地图上显示Cleared字样。一般来说，在完成主线和主要派系任务后就差不多完成50个地下城，不必在初期急于去刷。



Skill Master 40点

解锁条件 将某一项技能熟练度提升至100

成就说明 只要将技能树18项其中1项到达100级即可，如系统部分所述，想要提升等级就需要多使用该系的技能/魔法。同样地，使用BUG能使这个成就变的毫无难度，详细请参考关于BUG介绍的相关部分。



Explorer 40点

解锁条件 发现100地点

成就说明 在游戏世界中探索就会在世界地图上标记曾经到达过的地方，不必太可以去探索地图，在后期几乎不会遗漏这个成就。

Reader 20点

解锁条件 阅读50本技能书籍

成就说明 技能书籍并非普通书籍以及能习得魔法的书籍，而是阅读后能提升相应技能熟练的书籍，这些书籍分布在世界各地，在游戏中看见书籍要养成阅读的好习惯，在数据菜单Skill Books Read一栏可以追踪这个成就的进度。





Daedric Influence 10点

解锁条件 获得1件神器(Daedric Artifact)

Oblivion Walker 30点

解锁条件 获得全部15件神器

成就说明 参看派系任务中的神器任务相关部分。

Dragon Soul 10点

解锁条件 吸取1个龙魂

Dragon Hunter 20点

解锁条件 吸取20个龙魂

成就说明 在杀死龙后就可以从其身上自动吸收龙魂，在游戏的一开始相信大多数玩家都在寻找龙的踪迹希望与其一战，但实际上游戏后期的龙十分多，甚至有种最不想看见的敌人就是龙的感觉，因此取得20个龙魂实际上十分简单。

Words of Power 10点

解锁条件 学会1个龙吼术的所有的3个龙语单词

成就说明 大部分龙吼术都由3个龙语单词对应3个等级，只要任意1个龙吼术学会全部3个单词即可，详细位置请参考本文全龙吼术位置部分。

Thu'um Master 40点

解锁条件 学会20个龙吼术

成就说明 游戏中共有20个种类的龙吼术，只要每个种类都学会1个龙语单词即可，详细位置请参考本文全龙吼术位置部分。

Apprentice 5点

解锁条件 达到lv5



Adept 10点

解锁条件 达到lv10



Expert 10点

解锁条件 达到lv25



Master 50点

解锁条件 达到lv50

成就说明 前文已经提到游戏的等级提升方法，这里就不再赘述，而实际上要将等级提高到Lv50是一件颇为漫长的事，但利用游戏的良性BUG可以轻易地到达最高等级Lv81，详细请参考关于BUG介绍的相关部分。

神器任务

尊魔神，得神器

神器任务经常会出现不同的分支对话，想成功得到神器就最好对魔神表现足够的尊重，在某些任务中达成不同的目标会对应不同的奖励，这些奖励有的属于神器，有的则是普通奖励，具体请参照下文。另外，在某些任务中甚至从言语上驳斥魔神也会使任务无法完成，所以我们在神器任务中始终贯彻的精神是：魔神说一，我们不说二。需要特别注意的是，神器任务错过后就无法重来，不仅无法得到神器，而且还可能错过拿全15个神器的成就，为保险起见建议在进行每个神器任务之前都进行备份，以免因分支选择错误而需要开档重来。



全神器效果列表

名称	特殊效果
Azura's Star	能反复使用的灵魂宝石。
The Black Star	能反复使用的黑色灵魂宝石。
Ebony Mail	装备后潜行不会发出声响，装备时附近的敌人每秒受到5点的伤害。
Oghma Infinium	阅读后任意选择一系技能，该系中的所有技能提高5个等级。
Masque of Clavicus Vile	装备后物品卖价提高20%，说服成功率提高10%，法力恢复速度提高5%。
Ring of Hirchine	允许玩家每天多使用一次Beast Form（变身狼人，前提已经完成战士工会相关任务学会狼人形态）
Savior's Hide	魔法抗性提高15%，毒抗性提高50%。
Volendrung	攻击时能吸收50点耐力值。
Mehrunes'Razor	攻击时小几率使敌人即死。
Ebony Blade	附带不需充能的吸血效果附魔
Dawnbreaker	攻击时附加10点火焰伤害，当杀死不死生物时，有一定几率放出冲击波使周围所有不死生物死亡。
Mace of Molag Bal	攻击时附加25点法力伤害，25点耐力伤害，如果敌人在攻击开始后3秒内死亡，自动施放Soul Trap吸收灵魂。
Ring of Namira	装备后耐力值上限提高50并且出现啃食敌人尸体的选项，通过啃食尸体可以提高体力值的上限与体力的恢复速度。
Spellbreaker	装备后举盾防御时受到的魔法伤害减少50点。
Sanguine Rose	可以召唤魔神为玩家作战60秒。
Wabbajack	射击敌人可以将敌人随机变成另外一种生物。
Skull of Corruption	对着睡着的NPC使用可以增加法杖的伤害。

全神器入手攻略

The Black Star



等级要求：无

1. 在White Hold区域的Shrine of Azura处与祭祀Aranea对话可以接到任务。

2. 来到Winterhold城内的旅店Frozen Hearth Inn与法师Nelacar对话，并前往Ilinalta's Deep。

3. 在Ilinalta's Deep尽头的地上找到任务物品Broken Azura's Heart。

4. 携Broken Azura's Heart回去找祭祀Aranea或法师Nelacar，无论选择哪一方都可以获得神器，选择可以获得Azura's Star，而选择Nelacar则能获得The Black Star，这里笔者选择了将其交予Aranea。

5. 无论玩家如何选择，都会进入异世界，在异世界内杀死目标后回到现实世界完成对话即可获得神器。

Boethiah's Calling



等级要求：30

1. 到达位于Eastmarch区域的Sacellum of Boethiah后，与斗技场前的Priestess对话开启任务。

2. 到达山顶后，接下来的流程玩家需要以一名随从作为召唤魔神的祭品，与随从对话，选择"I need you do something"，之后调查篝火旁祭坛的柱子，随从就会被魔力束缚在祭坛上，玩家对其进行攻击后就可以召唤出魔神继续任务。但需要注意的是，一旦作为祭品，随从就会永久死亡，玩家需要慎重选择牺牲哪一名随从，建议到主城雇佣一名随从作为祭品。



3. 跟随魔神下山，魔神需要玩家证明自己的价值，消灭面前的所有信徒即可。

4. 到达Knifepoint Mine，并在矿洞内找到名为Champion of Boethiah的敌人，从他身上取得Ebony Mail这件神器铠甲，消灭矿洞内外的所有敌人后装备这件铠甲即可完成这个神器任务。

A Daedra's Best Friend

等级要求：10

1. 在到达 Falkreath 城后会从守卫口中得知铁匠 Lod 的狗丢失的消息，在铁匠铺内找到 Lod 与其对话可以接到任务。

2. 走到 Falkreath 外的小道，会发现铁匠的狗，神奇的是它居然能和玩家对话，对话完毕后即可开启神器任务。

3. 跟随小狗一直前进，进入洞穴 Haemar's Shame，在尽头与魔神的石像对话。



4. 到达地图左上角的 Rimerock Burrow，在里面的桌子山取得斧头。

5. 注意！回到 Haemar's Shame 后与魔神对话时的选择会影响神器的取得，应选择第二项"No deal.Take the axe and take back Barbes!"才能获得神器，选择第一项只会获得刚刚取得的斧头 Rueful Axe，这样一来会错过神器与成就。

Discerning the Transmundane

等级要求：15

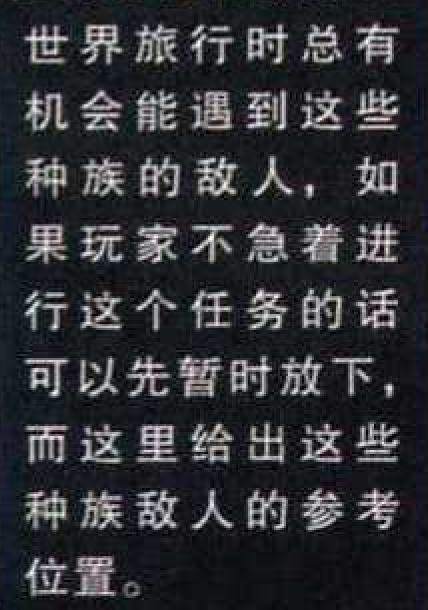
1. 在主线任务 Elder Knowledge 期间，在法师学院阅读 Urag gro-Shub 放在桌子上的两本关于上古卷轴的书籍时本任务就会自动开启。找到 Septimus Signus 与其对话后，目的地就是我们主线流程中获得上古卷轴的高塔 Tower of Mzark，在主线流程中我们需要利用道具 Lexicon 启动装置取得上古卷轴，但要继续这个任务必须在成功启动装置放下上古卷轴后回到装置右侧取回 Lexicon。

2. 带着道具回去找 Septimus Signus，他就会交予玩家收集高等精灵、黑暗精灵、木精灵、雪精灵和兽人等5个种族的血的任务。

3. 离开前在门口与魔神对话时，出现一个二选一的对话选项时建议选择"I am your servant,my lord"。

4. 收集5个种族的血液方式有很多，在做其他任务或在世界旅行时总有机会能遇到这些种族的敌人，如果玩家不急着进行这个任务的话可以先暂时放下，而这里给出这些种族敌人的参考位置。





种族	位置
高等精灵	位于 Winterhold 区域的 Hob's Fall Cave，里面有很多巫师都是高等精灵。
黑暗精灵	位于 Falkreath 区域的 Ilinalta's Deep，在地下城内有少数黑暗精灵敌人。
木精灵	位于 Whiterun 区域的 Silent Moons Camp，这里的强盗有一名是木精灵。
雪精灵	回到取得上古卷轴的高塔 Tower of Mzark，经由塔内回到 Blackreach 内可以找到这种敌人。
兽人	位于 Whiterun 区域的 Whitewatch Tower，初次到达时 Whiterun Tower 时守卫会与一帮强盗在战斗，这帮强盗其中一名是兽人。

5. 将血液样本交到 Septimus Signus 手上，在出现的通道尽头取得神器 Oghma Infinium，此时千万不要阅读这本书，这关乎快速满级 BUG 的利用，具体参照本文相关部分介绍，离开通道时与魔神对话，任务完成。

Ill Met By Moonlight



等级要求：无

1. 来到 Falkreath 城内，Corpselight Farm 后的农田处可以找到农夫 Mathies，与其对话开启任务。

2. 在监狱内找到 Sinding，与其对话获得 Cursed Ring。

3. 到达目的地后杀死目标的山羊，与出现的灵魂对话获得下一个目的地。

4. 在 Bloated Man's Grotto 与 Sinding 对话时会出现分支，选择"I will spare your life"会与 Sinding 一同杀死猎人们并获得奖励 Ring of Hirchine；选择"I cannot defy Hircine,You have to die"需要杀死 Sinding，获得奖励为 Savior's Hide，无论玩家选择哪个选项，两个不同的奖励物品都是神器物品，玩家按自己的喜好选择即可。

The Cursed Tribe

等级要求：9

1. 前往位于 The Rift 区域的 Largashbur，与要塞外的 Atub 对话可以开启任务。

2.Atub 要求玩家找回两件物品，Troll Fats 在流程中十分常见，在野外巨人或地下城不少怪的身上都能找到，一般会被玩家当作垃圾卖掉，如果一时间实在找不到，不妨到 Whiterun 城的战士工会 Jorrvaskr 地下一层的卧室区搜索，在一些架子上可以找到，外形为一个碗状物装着一些白色物体；Daedric Heart 可以在 Winterhold 的法师学院西侧塔楼 Hall of Attainment 二层，从该处名为 Enthir 的 NPC 处购入。

3. 将物品交到 Atub 手上，剧情过后需要护送 Yamarz 前往目的地，出现对话选项时选择"What do you mean"后选择"Okay, I'll do it"并消灭目标巨人。

4. 从巨人身上取得 Shagrol's Warhammer 并返回 Yamarz 身边，但他为了独享杀死巨人的荣耀竟然反过来攻击我们，这时将他杀死即可。

5. 回到 Largashbur，与 Atub 对话，其后将 Shagrol's Warhammer 放置到图腾上完成任务，但记得别忘记取回神器 Volendrung。



Pieces of the Past

等级要求 :20



1. 当玩家达到 20 级时，到达世界中的任意城镇都会收到由一名使者送上的邀请函，邀请玩家到位于 Dawnstar 城的博物馆参观，如果玩家发现穿梭于城市间都没有出现使者，请按 Start 键，在 MISCELLANOUS（杂项任务）中是否有"Visit the museum in Dawnstar"一项，如果有则说明玩家已经开启这个任务。

2. 前往 Dawnstar 城的 Silus Vesuius's House，与门前的 Silus 对话，接受其邀请进入他的屋中并开启任务。

3. 依次从 3 个目标处获得全部 3 块碎片后回去找 Silus，之后前往目的地与他汇合。

4. 注意！在调查桌上碎片与魔神对话后，魔神要求玩家杀死 Silus，当玩家准备动手时，Silus 请求玩家饶他一命，这时会出现对话选项，只有选择"Dagon has spoken"后才能获得神器，请玩家谨慎选择。

5. 杀死 Silus 后，调查匕首碎片取得神器 Mehrunes'Razor 即可完成任务。

The Whispering Door

等级要求：20，并完成主线任务 Dragon Rising

1. 在 Whiterun 城的旅店 Bannered Mare 内询问老板娘最近所听说过的流言，可以得知首领与其儿子出现了一点问题。

2. 到 Dragonsreach 与首领询问此事，他表示他的儿子 Nelkir 最近变得古怪并且有暴力倾向，希望玩家替他调查发生了什么，随即神器任务开启。

3. 在 Dragonsreach 内找到 Nelkir，得知"会说话的门"一事，之后前往地下室调查神秘的木门与魔神对话。

4. 与魔神对话后，再与 Nelkir 对话，得知开启木门的钥匙 Whisper door key 被其父亲与法师 Farengar 所持有，玩家可以选择从他们身上偷取或杀死 Farengar，笔者建议从 Farengar 身上偷取，因为他经常独自坐在城堡一角，因此比较容易得手。





5. 取得钥匙后打开木门，取得桌上的神器 Ebony Blade 即可完成任务。

The Break of Dawn

等级要求 :12

1. 到达 Haafingar 区域的 Statue to Meridia 与魔神对话结束后即可开启任务。

2. 到目的地的地下城中，在其中的宝箱内取得 Meridia's Beacon。

3. 回到 Statue to Meridia，将 Meridia's Beacon 放置在神像之下，之后进入旁边的地下城 Kilkreath Temple。

4. 在地下城内玩家的主要任务是激活所有的装置，使光束最终到达目标位置，而这些装置都是充当通往前方的钥匙的存在，不会遗漏，在地下城的尽头找到 Malkoran，将其杀死后激活最后一个装置，在末段与魔神的对话选择第 2 项即可完成任务并取得神器 Dawnbreaker。

The House of Horrors

等级要求：无

1. 当玩家初次来到 Markarth 城时，会目击一名女性被杀，之后离开 Markarth 城，传送到另外一个地方再传送回 Markarth 城，走到 Markarth 城内的 Abandoned House 会看见一名卫兵与名叫 Vigilant Tyranus 的人在对话，与 Vigilant Tyranus 对话后可以开启任务。

2. 与 Tyranus 一同进入屋内，当到达一扇门前，房间内会弥漫烟雾，这时 Tyranus 会逃到入口处，这时玩家需要杀死 Tyranus 来继续任务。

3. 打开刚才的门到达尽头，调查雕像并与魔神对话，答应帮魔神后才能离开牢笼继续任务。

4. 前往目的地找到 Logrolf，打开囚禁他的牢笼，之后的对话选项无论选择贿赂、说服还是恐吓，只要任意一项成功后都可以引导他到达目的地。

5. 在魔神像前，Logrolf 会被囚禁，装备在这里取得的 Rusty Mace 反复攻击 Logrolf 直至其死亡，再与魔神对话后取得神器 Mace of Molag Bal，任务也随之完成。



The Taste of Death

等级要求 :无

1. 在 Markarth 城北侧的 Understone Keep 中与 Brother Verulus 交谈，在这里玩家可以选择贿赂、说服或恐吓他来取得 Hall of Dead 的钥匙，这需要玩家具备一定的口才等级或金钱。

2. 进入后与 Eola 对话，选择第二项"I'm not a cannibal. What are you trying to do to me?"开启任务，万不可以选择第 3 项"Your tricks won't help you,monster!"，因为这会直接导致任务失败而错过神器。

3. 来到目标洞穴，在尽头击杀 BOSS 后与 Eola 对话，她要求玩家回到 Markarth 城说服 / 贿赂 / 恐吓 Verulus 跟随我们。

4. 成功让 Verulus 跟随后前往目的地，当他躺在祭坛时将他杀死，其后调查他的尸体，选择"Eat"，其后与魔神对话选择第 1 个选项后任务完成，获得神器 Ring of Namira。



The Only Cure



等级要求：10

1. 找到 The Reach 区域的 Shrine of Peryite，与该处的 Kesh 对话可以开启任务。

2. 接下来需要收集 4 件物品，这 4 件物品分别为：

名称	位置
Vampire Dus	从各个吸血鬼巢穴中的吸血鬼身上可以找到，如 Hjaalmarch 区域的 Movarth'Lair。
Deathbell Flower	在 Whiterun 城内的炼金商店 Arcadia's Cauldron 可以买到。
Silver Ingot	在 Whiterun 城 Dragonreach 的 Jarl's Quarters of Dragonsreach 中二层的房间内，在桌子与书架上。
Flawless Ruby	这个收集可能难倒了不少的玩家，其实有一处很容易就能入手的地方，在 Markarth 城东侧的河流中，有一艘破弃的木船，在船上有不少的宝石，其中就有 Flawless Ruby。

3. 收集所有 4 件物品后交到 Kesh 的手上，调查金色器皿与魔神对话。

4. 接下来的目标是杀死 Orchendor，其所在的地下城比较大，但沿路走到尽头就能找到他，杀死 Orchendor 后从其身上取得钥匙，打开他身后的门离开回到 Shrine of Peryite。





5. 向魔神报告 Orchendor 的死讯，对话完毕后获得神器 Spellbreaker 并完成任务。

A Night to Remember



等级要求：14

1. 当等级达到要求时，玩家进入天际省任意的酒馆内有一定几率会在吧台前找到名为 Sam Guevenne 的人，与他对话比试喝酒即可开启任务的第一步。

2. 酒醉后的玩家醒来，清理神殿内的杂物后与修女对话获悉下一个目的地。

3. 与目的地的 Ennis 对话，利用口才询问其情报后前往 Whiterun 与 Ysolda 问完所有问题，同样利用口才或金钱可以得知下个目标。

4. 跟随指示穿越地下城找到 Sam，与他对话后任务完成，获得神器 Sanguine Rose。

The Mind of Madness

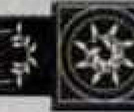


等级要求：无

1. 与在 Solitude 城的 Hall of Dead 附近游荡的 Dervenin 对话开启任务。

2. 在 Solitude 城内找到 Una 取得钥匙，进入 Blue Palace 打开门，从楼梯走到二层穿越蜘蛛网进入异世界。

3. 与紫色衣服的 Sheogorath 对话，取得法杖后进入解谜阶段，玩家要利用手中的法杖完成 3 个任务。面对 Sheogorath 的左、中、右各对应一个任务。右侧谜题首先瞄准大人将其缩小两次，再将小人放大两次即可；中央谜题交替用法杖攻击床上的人与出现的敌人直到床上的人醒来即可；左侧谜题用法杖需要用法杖射击对面坐着的士兵。完成所有谜题后回到 Sheogorath 身边，待对话结束后返回现实世界，完成任务获得神器 Wabbajack。



Skull of Corruption

等级要求 :无

1. 在 Dawnstar 的旅馆 Windpeak Inn，与祭司 Erandur 对话，答应他的请求后任务开始。

2. 跟随 Erandur 来到 Nightcaller Temple 门前，与其对话后进入地下城。在地下城内的流程十分简单，基本上就是跟随 Erandur 前进，然后每到达一个区域就与其对话，他会要求玩家寻找一些物品，但都有明显的标示，只要一直追踪任务即可，期间在找到 Vaermina's Torpor 时，玩家需要在物品栏 Potions 一栏找到，喝下后会时空穿越，可以移动后解除目标位置的魔法装置回到现世，将左侧的宝石拿起彻底解除魔法屏障。

3. 再次与 Erandur 对话，前行杀死两名目标后，Erandur 会上前解除魔法屏障。注意！这个时候玩家有两个选择，杀死 Erandur 或是让他完成仪式，只有杀死 Erandur 才能获得神器，让他完成仪式只会使 Erandur 成为我们的随从。

4. 杀死 Erandur 后，到神像前取得神器 Skull of Corruption，至此所有 15 件神器收集完毕，获得成就 Oblivion Walker。



Hold 1: Haafingar

1.00 Solitude
1.00 Blue Palace
1.01 Northwatch Keep
1.02 Rimerock Burrow
1.03 Pinefrost Tower
1.04 Volskygge
1.05 Steepfall Burrow/Lower Steepfall Burrow
1.06 Lost Echo Cave
1.07 Orphan's Tear
1.08 Fort Hraggstad
1.09 Widow's Watch Ruins
1.10 Pinemoon Cave
1.11 Clearpine Pond
1.12 Ravenscar Hollow
1.13 The Steed Stone
1.14 Ironback Hideout
1.15 Wolfskull Cave
1.16 Statue to Meridia/Kilkreath Ruins
1.17 Dragon Bridge
1.18 Haafingar Stormcloak Camp
1.19 Broken Oar Grotto
1.20 Shadowgreen Cavern
1.21 Thalmor Embassy
1.22 Solitude Sawmill
1.23 Katla's Farm
1.24 East Empire Company Warehouse
1.25 Brinewater Grotto
1.26 Solitude Lighthouse
1.27 Dainty Sload
1.28 The Katariah
1.A Clam Digger's Camp
1.B Forsworn Ambush Camp
1.C Howling Wolf's Folly
1.D Pinemoon Bear Lair
1.E Haafingar Sabre Cat's Lair
1.F Pincushion Peter
1.G Haafingar Nordic Burial Ruins
1.H Solitude Attack Camp



Hold 2: Hjaalmarch

2.00 Morthal
2.01 Meeko's Shack
2.02 Chillwind Depths
2.03 Robber's Gorge
2.04 Dead Men's Respite
2.05 Crabber's Shanty
2.06 Orotheim
2.07 Talking Stone Camp
2.08 Folgunthur
2.09 The Apprentice Stone
2.10 Fort Snowhawk
2.11 Brood Cavern
2.12 North/South Cold Rock Pass
2.13 Elderblood Peak
2.14 Wreck of the Icerunner
2.15 Abandoned Shack
2.16 Ustengrav
2.17 Hjaalmarch Stormcloak Camp
2.18 Mzinchaleft
2.19 Movarth's Lair
2.20 Hjaalmarch Imperial Camp
2.21 Kjenstag Ruins
2.22 Stonehills
2.23 Labyrinthian
2.24 Lost Valkygg
2.25 Skyborn Altar
2.A Karth River Henge
2.B Riverside Bandit Camp
2.C Dragon Mound:Karth River Forest
2.D Ambushed Caravan
2.E Adventurers'Campsite
2.F Sabre Cat Rock
2.G Dragon Mound:Robber's Gorge Bluffs
2.H Swam Pond Massacre
2.I Smuggler's Alcove
2.J Draugr Burial Mound
2.K Summoning Stones
2.L Dead Mammoth
2.M Shrine of Kynareth:Hjaalmarch Hills
2.N Collapsed Burial Ground
2.O Black Arts Burial Ground
2.P Dragon Mound:Labyrinthian Peaks
2.Q Ghost Barrow
2.R The Conjuror's Caravan
2.S Hamvir's Summit Hunter's Camp

Hold 3: The Pale

3.00 Dawnstar
3.01 High Gate Ruins
3.02 Wreck of the Brinehammer
3.03 Pale Imperial Camp
3.04 Windward Runins
3.05 Dawnstar Sanctuary
3.06 Nightcaller Temple
3.07 Red Road Pass
3.08 Frostmere Crypt
3.09 Hall of the Vigilant
3.10 Fort Dunstad
3.11 Shrine of Mehrunes Dagon
3.12 The Lord Stone
3.13 Volunruud
3.14 Stonehill Bluff
3.15 Tower of Mzark
3.16 Loreius Farm
3.17 Blizzard Rest
3.18 Weynon Stones
3.19 Duskglow Crevice
3.20 Silverdrift Lair
3.21 Shrouded Grove
3.22 Korvanjund
3.23 Tumble Arch Pass
3.24 Shearpoint
3.25 Nightgate Inn
3.26 Blackreach Elevator(Alftand)
3.27 Forsaken Cave
3.28 Yorgrim Overlook
3.29 Bronze Water Cave
3.30 Pale Stormcloak Camp
3.31 Irkngthand
3.32 Raldbthar
3.33 Blackreach Elevator(Raldbthar)
3.34 Anga's Mill
3.A Horker Standing Stones
3.B Sunken Treasures
3.C Bandit's Hovel
3.D Dragon Mound:Sea Shore Foothills
3.E Barnacle Boat
3.F Shoreline Bandit Camp
3.G Dawnstar Frost Troll Den
3.H Shoreline Lovers' Tent
3.I A Bloody Trail
3.J Border Corner:Roadside Shrine of Mara
3.K Mammoth Graveyard
3.L Ice Shard Wild Animal Den
3.M Dragon Mound:Shimmermist Hills
3.N Julianos's Fallen
3.O Yorgrim Forest Spider Trap
3.P Wayward Peak Summit
3.Q Dragon Mound:Yorgrim Resurrection

Hold 4: Winterhold

4.00 Winterhold
4.00 College of Winterhold
4.01 Hela's Folly
4.02 Yngvild
4.03 The Tower Stone
4.04 Winterhold Imperial Camp
4.05 Hob's Fall Cave
4.06 Frostflow Lighthouse
4.07 Driftshade Refuge
4.08 Fort Fellhammer
4.09 Snowpoint Beacon
4.10 Pilgrim's Trench
4.11 Ysgramor's Tomb
4.12 Saarthal
4.13 Alftand
4.14 Wayward Pass
4.15 Ironbind Barrow
4.16 Mount Anthor
4.17 Sightless Pit
4.18 Shrine of Azura
4.19 Fort Kastav
4.20 Septimus Signus's Outpost
4.21 Skytemple Ruins
4.22 Wreck of the Pride of Tel Vos
4.23 The Serpent Stone
4.24 Bleakcoast Cave
4.25 Whistling Mine
4.26 Journeyman's Nook
4.27 Stillborn Cave
4.28 Snow Veil Sanctum
4.29 Winterhold Stormcloaks Camp
4.30 Yngol Barrow
4.31 Wreck of the Winter War

4.A Shrine of Dibella:Watching Dawnstar
4.B Hunter's Overlook:Fellhammer Wastes
4.C Wolf Den:Fellhammer Wastes
4.D Yisra's Beachside Combustion
4.E The Iceberg Explorer
4.F Shrine of Talos:Winterhold Glaciers
4.G Frozen Mammoth
4.H Wet Bones
4.I Dwarven Monument:Mount Anthor Summit
4.J Shrine of Talos:Sea of Ghosts
4.K Shrine of Talos:Ilas-Tei's Last Stand
4.L Altar of Xrib
4.M The Chill
4.N Trapped for Eternity
4.O Rundi's Mistake
4.P Hunter's Camp:Glacier's Edge
4.Q Haul of the Horkers
4.R Hunter's Camp:Sea Shore of Ghosts
4.S Hunter's Last Stand:Sea Shore of Ghosts
4.T Ill-Gotten Gains:Sea Shore of Ghosts
4.U Fisherman's Camp:Slaughterfish Bay
4.V Avalanche Pass
4.W Shrine of Arkay:Windhelm Hills

Hold 5: The Reach

5.00 Markarth
5.00 Under Stone Keep
5.01 Mor Khazgur
5.02 Deepwood Redoubt
5.03 Hag's End
5.04 Deep Folk Crossing
5.05 Bruca's Leap Redoubt
5.06 Bthardamz
5.07 Druadach Redoubt
5.08 Dragontooth Crater
5.09 Harmugstahl
5.10 Reach Stormcloak Camp
5.11 Liar's Retreat
5.12 Cliffside Retreat
5.13 Dragon Bridge Overlook
5.14 Ragnvald
5.15 Reach Imperial Camp
5.16 Shrine of Peryite
5.17 Karthwasten
5.18 Broken Tower Redoubt
5.19 Markarth Stables
5.20 Salvius Farm
5.21 Left Hand Mine
5.22 Kolskeggr Mine
5.23 The Lover Stone
5.24 Blind Cliff Cave
5.25 Four Skull Lookout
5.26 Red Eagle Redoubt
5.27 Sundered Towers
5.28 Rebel's Cairn
5.29 Karthspire Camp
5.30 Karthspire
5.31 Sky Haven Temple
5.32 Soljund's Sinkhole
5.33 Bleakwind Bluff
5.34 Old Hrodan
5.35 Hag Rock Redoubt
5.36 Dead Crone Rock
5.37 Purewater Run
5.38 Dushnikh Yal
5.39 Reachwater Rock
5.40 Reachwater Eyrie
5.41 Reachwater Cave
5.42 Valthume
5.43 Gloomreach
5.44 Lost Valley Redoubt
5.45 Bard's Leap Summit
5.46 Cradle Stone Tower
5.47 Fort Sungard
5.A Dwarven Rubble:Druadach
5.B Dragon Mound:Reachward Pass
5.C Dwarven Arch:Harmugstahl Falls
5.D The Incautious Bather
5.E A Bandit's Book
5.F Dwarven Rubble:Karth River Confluence
5.G Forsworn Camp:Bthardamz Oustskirts
5.H The Bloodied Bandit
5.I Dragon Mound:Ragnvald Vale
5.J Dwarven Ruins:Lair of the Wispmother
5.K Sabre Cat Ravine
5.L Totem to the Dragon
5.M The Exposed Miner
5.N Hagraven Camp:Ragnvald Scree
5.O Dwarven Rubble:Salvius Farm Trail
5.P Shrine of Zenithar:Four Skull Lookout
5.Q Brush Strongbox:Riverside
5.R Lost Treasure:Purewater Run
5.S Forsworn Camp:Reachwater River
5.T Dragon Mound:Karthspire Bluffs
5.U Reachman's Atlar:Red Eagle Redoubt
5.V Lovers'Camp
5.W River Rapids Tresure Chest
5.X Reachwind Burial Mound
5.Y Forsworn Camp:Gloomreach Pathway
5.Z Shrine of Dibella:Bridge at Old Hroldan
5.AA Juniper Tree Ruins
5.AB Cradle Stong Crag

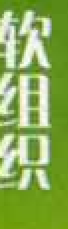
N

Markarth
Understone Keep

Hold 6: Whiterun

6.00 Whiterun
6.00 Dragonsreach
6.01 Lund's Hut
6.02 Rorikstead
6.03 Serpent's BluffRedoubt
6.04 Whiterun Imperial Camp
6.05 Swindler's Den
6.06 Gjukar's Mounument
6.07 Broken Fang Cave
6.08 Sleeping Tree Camp
6.09 Rannveig's Fast
6.10 Drelas' Cottage
6.11 Greenspring Hollow
6.12 Dustman's Cairn
6.13 Hamvir's Rest
6.14 Redoran's Retreat
6.15 Fort Greymoor
6.16 Silent Moons Camp
6.17 Halted Stream Camp
6.18 Bleakwind Basin
6.19 Western Watchtower
6.20 Whiterun Stables
6.21 Pelagia Farm
6.22 Honningbrew Meadery
6.23 Chillfurrow Farm
6.24 Battle-Born Farm
6.25 Whitewatch Tower
6.26 White River Watch
6.27 Riverwood
6.28 Shimmermist Cave
6.29 Fellglow Keep
6.30 Graywinter Watch
6.31 The Ritual Stone
6.32 Whiterun Stormcloak Camp
6.33 Valtheim Towers
6.34 Darkshade
6.35 Guldun Rock
6.36 Hillgrund's Tomb
6.37 High Hrothgar
6.38 Throat of the World

6.A Shrine of Akatosh:Rorikstead
6.B Dragon Mound:Rorikstead Resurrection
6.C The Expired Alchemist
6.D Hunter and Hunted
6.E Shrine of Zenithar:Ring of Boulders
6.F Fetid Pond
6.G Shrine of Zenithar:Crumbling Bastion
6.H King of the Mudcrabs
6.I Shrine of Stendarr:The Two Pillars
6.J Swallowed Skeleton:Greymoor Foothills
6.K Dragon Mound:Great Henge Resurrection
6.L Puzzling Pillar Ruins
6.M Necromancer's Bluff
6.N Bloodied Box:Sleeping Tree Camp
6.O Dragon Mound:Lone Mountain
6.P The Skeleton's Strong Box:Greymoor
6.Q The Lad of the Lake:Bleakwind Basin
6.R Smuggler's Den:Whiterun
6.S Whiterun Attack Camp
6.T Shrine of Talos:White River Valley
6.U Hunters'Camp:White River Hills
6.V Big Log Bridge
6.W Ruined Toll and Wispmother's Well
6.X The Seven Thousand Steps



Hold 7: Eastmarch

7.00 Windhelm
7.00 Palace of the Kings
7.01 Uttering Hills Cave
7.02 Gallows Rock
7.03 Mara's Eye Pond
7.04 Morvunskar
7.05 Kynesgrove
7.06 Windhelm Stables
7.07 Brandy-Mug Farm
7.08 Hlaalu Farm
7.09 Hollyfrost Farm
7.10 Traitor's Past
7.11 Refugees'Rest
7.12 Sacellum of Boethiah
7.13 Cradlecrush Rock
7.14 Abandoned Prison
7.15 Mixwater Mill
7.16 Broken Limb Camp
7.17 Cronvangr Cave
7.18 Riverside Shack
7.19 Witchmist Grave
7.20 Bonestrewn Crest
7.21 Steamcrag Camp
7.22 Narzulbur
7.23 Gloombound Mine
7.24 Cragwallow Slope
7.25 Mzulft
7.26 Lost Knife Hideout
7.27 Fort Amol
7.28 Darkwater Pass
7.29 Snapleg Cave
7.30 Eldergleam Sanctuary
7.31 Darkwater Crossing
7.32 The Atronach Stone
7.33 Mistwatch
7.34 Eastmarch Imperial Camp
7.35 Kagrenzel
7.36 Stony Creek Cave
7.37 Cragslane Cavern
7.38 Ansilvund
7.A Lucky Lorenz's Shack
7.B Shrine of Talos:Cradlecrush Pond
7.C Mara's Eye Stones
7.D Frost Troll Den:Uttering Hills
7.E Shrine of Talos:Watcher of Windhelm
7.F Hunter's Camp:Windhelm Plateau
7.G Windhelm Attack Camp
7.H Dragon Mound:Kynesgrove Resurrection
7.I Hunter's Camp:Dunmeth Pass
7.J Wild Animal Den:Dunmeth Pass
7.K Hunter's Camp:Sulphur Soaking Pools
7.L Dragon Mound:Bonestewn Flats
7.M Cranvangr Summoning Altar
7.N Dragon Mound:Witchmist Slope
7.O Witchmist Sulphur Pool
7.P Hunters'Camp:Steamcrag Slopes
7.Q Mistwatch Folly
7.R Shrine of Akatosh:Steamcrag Hillock
7.S The Mournful Giant
7.T Dragon Mound:Mzulft Foothills
7.U Hunters'Camp:Slopes of Kagrenzel

Hold 8: Falkreath



TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

Hold 9: The Rift

9.00 Riften
9.00 Mistveil Keep
9.01 Ivarstead
9.02 Shroud Hearth Barrow
9.03 Pinepeak Cavern
9.04 Geirmund's Hall
9.05 Nilheim
9.06 Sarethi Farm
9.07 Rift Stormcloak Camp
9.08 Rift Watchtower
9.09 Alchemist's Shack
9.10 Honeystrand Cave
9.11 Rift Imperial Camp
9.12 Ruins of Bthalft
9.13 Arcwind Point
9.14 Autumnwatch Tower
9.15 Froki's Shack
9.16 Treva's Watch
9.17 Angarvunde
9.18 Avanchnzel
9.19 Clearspring Torn
9.20 Boulderfall Cave
9.21 Northwind Mine
9.22 Northwind Summit
9.23 Tolvald's Cave
9.24 Shor's Watchtower
9.25 Shor's Stone
9.26 Fort Greenwall
9.27 Heartwood Mill
9.28 Faldar's Tooth
9.29 Goldenglow Estate
9.30 Autumnshade Clearing
9.31 Merryfair Farm
9.32 Riften Stables.
9.33 Fallowstone Cave/Giant's Grove
9.34 Lost Prospect Mine
9.35 Black-Briar Lodge
9.36 Largashbur
9.37 Darklight Tower
9.38 Ruins of Rkund
9.39 Crystaldrift Cave
9.40 Lost Tongue Overlook
9.41 Snow-Shod Farm
9.42 The Shadow Stone
9.43 Nightingale Inn
9.44 Broken Helm Hollow
9.45 Forelhost
9.46 Stendarr's Beacon
9.A Darkwater Overhang
9.B Wood Cutter's Camp:Lake Geir
9.C The Poultry Reanimator:Lake Geir
9.D Treasure Hunter's Camp:Lake Geir
9.E Treasure Island:Lake Geir
9.F Dragon Mound:Autumnwatch Woods
9.G Shrine of Talos:Froki's Peak
9.H Medresi's Camp:Angarvunde
9.I Wild Animal Den:Mistwatch
9.J Bandit's Shack:Autumnshade
9.K Northwind Chest
9.L Altar in the Woods:Autumnshade
9.M Dragon Mound:Autumnshade Woods
9.N Hunters'Camp:Autumnshade Hills
9.O Troll Den:Rkund
9.P Wild Animal Den:Crystaldrift Cave
9.Q Dragon Mound:Lost Tongue Pass
9.R Wild Animal Den:Shor's Stone
9.S Trappers' Dilemma
9.T Miner's Camp:Velothi Mountains
9.U The Three Sentinels
9.V Shrine of Zenithar:Fallowstone
9.W Tumbledown Tower:Riften Outskirts
9.X Burning Farmhouse
9.Y Frost Troll Den:Jerall Mountaid Ridge
9.Z Two Pine Ridge

文 金馆长 美编 NINA

老实说本作的汉化水平极其一般，对于广大大陆玩家来说不合语法、不合语言常规的地方比比皆是，所以建议那些能看懂日文的玩家直接玩日文版，中文版最好用来收藏，有时候中文版真能把人看得犹如“五雷轰顶”。不过抛去令人尴尬的汉化素质，游戏本身的素质可就高得多了，在游玩的过程中，你会由衷感叹：这才是我们要的《最终幻想ＸⅢ》！唯一不满的是略显坑爹的结局（含隐藏结局），这简直是在千方百计地诱骗玩家买 DLC 或者续作啊！



X360	最终幻想ＸⅢ–2	Square Enix	角色扮演
	ファイナルファンタジ–ＸⅢ–2		日版
	2011年12月15日	1人	7600日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

系统解说

相比前作，本作增加了不少新系统，这里先为大家介绍几个最基本的新系统。相信玩过前作的人在接触到这些系统后都会有“果然进步了”的感觉。

历史转折点系统

本作主打穿越牌，而历史转折点系统就相当于一条时间轴，我们可以穿越到固定的节点引发剧情或者自由探险。

开启新的历史转折点需要用“欧帕兹”打开时空门，欧帕兹分为两种，一种是剧情中必须获得的，这种欧帕兹用来打开剧情时空门，穿越到固定的地点发展主线剧情。而另一种狂野欧帕兹则是用来打开固定地点的水色时空门，水色时空门通向的地方一般都是用来触发支线剧情的地方。每一个狂野欧帕兹都可以用来开启任意的水色时空门。

除了开启时空门外，我们还可以利用反转时空锁来关闭时空门，关闭时空门的作用是可以让我们重新游玩这个转折点的剧情，在某些特殊的转折点还可以触发分支结局，反转时空锁所在的位置都比较好找。



存档设定

本作的存档设定相当先进。游戏中废除了记忆点的设定，改为除战斗和剧情外随时均可按下START键调出功能菜单保存进度。功能菜单的作用具体如下：

返回历史转折点：回到时空选择画面。
保存：保存进度。
结束游玩：退出游戏，回到标题画面。
取消：返回游戏中。

除了手动选择保存外，当玩家回到时空选择画面、发生剧情以及BOSS战，游戏都会自动保存进度，其特征是屏幕左上方会出现一个金色的圆盘标记。而在时空选择画面时，玩家可以按X键选择保存进度，这个时候玩家是能够选择开新档的，而最后一次保存的进度会作为自动存档而一直使用，所以本作是可以使用SL大法的，具体过程就是退出到历史转折点－建立新存档，由于退出的时候会自动保存，所以就相当于存了两个存档。在游戏过程中如果移走自动存档所在的存储设备，游戏会立刻重启。

非常牛逼的是，玩家在任意区域冒险时，如果通过功能菜单回到时空选择画面，之后再重新进入该区域，那么你会发现你又出现在之前退出的地方，而无需像其他RPG那样从头走起或在特定地点出现。可能正是因为这个牛逼的设定，本作的存档大小高达24MB左右。

另外在战斗中按START键可以选择重新开始，选择这一项的话玩家的状态会回到战斗开始之前，以便重新开始挑战。如果玩家反复再开都不能取胜，系统会将再开之后的位置设定为远离战斗发生地点，以防止出现存死档的情况。但再开不代表自动保存，这点需要注意。

遇敌系统

本作的遇敌系统被称为莫古利时钟。敌人平时在地图上大多数时候是看不见的，待其出现后画面上会出现一个时钟一样的标志。当时针停在绿色区域时，表示敌人还不能行动；时针进入黄色区域时，意味着敌人可以行动。在时钟走完之前，如果玩家按A击中敌人的话，就会进入先制状态。先制状态下玩家队伍会进入加速状态，同时敌人的连锁值初期就有120%。

当出现莫古利时钟后，如果玩家能在时钟走完之后离开敌人的范围即可解除战斗状态，否则就会以普通状态自动进入战斗之中。如果时钟没走完，但玩家直接与敌人接触，则也会以普通状态进入战斗，如果时钟走完的话会自动进入战斗，不过重新开始这个选项是不能选择的，如果发现敌人太强又把自己堵住的话还是主动战斗为好，至少可以重新开始。

莫古利助手

可爱的莫古利会作为玩家的助手在游戏中登场，除了与遇敌相关的莫古利时钟外，利用莫古利还可以发动侦察魔法“莫古利雷达”，方法是按下RB键，发动后在魔法范围内的隐藏宝箱将无处藏身。事实上游戏中的隐藏宝箱通过仔细观察是可以看出来的，而且如果有隐藏宝箱的话，莫古利往往会头上闪着光自动飞过去进行提示，莫古利雷达后期在剧情中可以进行一次升级，能拿到那些被黄色光圈罩住的隐藏宝箱。

莫古利还可以用来进行隔空取物，方法是按住LB键后瞄准再按RB键，这样就能把莫古利狠狠地扔出去。莫古利被摔得七荤八素之后不久就会清醒过来，之后可以帮你拿到远处的宝箱了有时候拿取一些位置比较远的宝箱的时候可以通过观察莫古利的表现来确定拿到与否，拿到的话莫古利会在宝箱周围停下，拿不到自然就到处乱滚了，扔两三次还拿不到就说明位置不对，最好换个位置扔。莫古利的能力是随着剧情而自动学会的，后期还有加强莫古利能力的地图技能。扔出莫古利的时候如果怪物正好出现，那么我们是不能通过主动攻击进入战斗的，不过可以切换成诺艾尔完成这个工作。

怪物同伴

这是本作最重要的新系统之一。玩家队伍中的常驻人员只有塞拉和诺艾尔两人，另一个名额就是怪物同伴了。当剧情推进到第2章中途时，玩家就可以开始捕捉怪物同伴了。打败敌人之后就有几率在战斗胜利后拿到其对应的水晶，这就代表捕获成功，之后即可在编成＆作战中通过设置召唤**レイド**来让其上场。注意并不是所有的怪物都能成为同伴，能否捕获可以在敌人报告中看到。

怪物同伴可以成长，但职能固定，具体可以参见后面的介绍。

越珍稀的怪物越难捕捉，成功与否是随机的。据游戏制作人透露，怪物同伴蓄满同步槽时会令捕捉几率上升。

一次战斗中最多只能带3名怪物同伴上场，每次只能出来1名，3名之后的怪物同伴不能在战斗中调出来。怪物同伴在场上时会积蓄同步槽，这个槽满了之后就可以发动必杀技，必杀技的发动方式类似于QTE，如果能尽快使出，会令同步率上升，从而导致威力增加或者效果上升。由于这些QTE都是固定的，所以记熟之后是没有难度的。



▶ 互动情境

本作的战斗中加入了大量的互动情境过场，即可以手动控制的过场，玩法就是QTE。互动情境失败的话一般不会导致GAME OVER，但成功的话会带来不少好处。而且如果全部QTE都成功，画面上会显示PERFECT，这样在战斗结束后会获得额外的奖励。互动情境一般只出现于BOSS战中，出现时画面左上方会有Cinematic的标记，便于玩家提前准备，全部互动情境PERFECT的话可以获得相应成就。



▶ 互动触发

大概是为了区别前作，本作增加了大量的即时选择，即剧情中突然出现选择，一般而言都是4个答案。选择之后游戏并不会立刻告诉你结果如何，只能通过人物的台词和反应来猜测。不过可以肯定的是99%的选择并不影响游戏最后的结局，只是会根据玩家选择的答案，在剧情推进到一定程度后给予道具作为奖励。这种道具多为给怪物同伴打扮用的。



本作的战斗系统和《最终幻想XⅢ》比较类似，同样是以在战斗中即时切换不同职能来应付不同的情况。不过由于加入了怪物同伴系统，使得玩法又有了新的进化。

▶ 队伍综述

本作和前作一样，队伍为三人制，不过这次三人中的两人固定为塞拉和诺艾尔，另一个位置是留给怪物同伴的。在特定场合下，会出现NPC帮助玩家进行战斗。

本作在战斗中只能控制塞拉和诺艾尔中的一人，不过可以通过更换领导选项来在战斗切换所控制的角色，另外玩家控制的角色阵亡的话并不会导致GAME OVER，会进行强制更换领导，只有在塞拉和诺艾尔都阵亡的情况下才算彻底失败（怪物同伴存活与否不影响）。

▶ 指令选择

战斗中的指令主要有5条。

（自动指令）：指令名称随职能而变，电脑会根据战况自动安排指令。和前作一样，部分职能的自动指令非常省心，如回复者，但也有部分职能不完全适合自动指令，其实适合与否主要是根据战场情况来定的，比如场面上敌人很多，那么扮演攻击者的玩家手动选择攻击技巧“广域冲击波”的效果就要好一些。

指令：手动选择指令。注意不同职能的指令不同。

重复：手动选择过一次指令后，当光标指向指令时按→键就会出现，效果是重复上次手动输入的指令内容。

道具：使用道具。

更换领导：切换战斗中玩家手动控制的角色。

不同的指令需要消耗不同数量的ATB槽，ATB槽在战斗中是随时间而恢复的，涨满后就能做出相应的指令。输入指令时有两种方式，按A键为普通输入，当ATB槽全满后会自动使用指令；而按Y键为强制输入，效果为不等ATB槽全满就使用指令，在特定情况下会非常有用，比如急需回复的时候。

▶ 连锁与破解

本作的战斗主旨和前作基本一致，那就是维持连锁，而维持连锁的结果就是破解。

战斗时画面右上的计量槽，这便是连锁破解计量槽，它由一个计量槽和一个分数组成。当维持高连击时，计量槽和这个分数的分子便会不断增长（当连击停止时会不断下降），而分母则是固定的数字。举个例子，比如计量表当前数字为“138.2%/150%”，通过保持连击这个数字便会不断增长，而当其增长到150%，即达到分母显示的数字时，便会将当前攻击敌人打致破解状态。也就是说，分母的数字其实是代表了当前敌人的“破解极限”，而每种敌人的“破解极限”则是固定的，超过极限的话就会进入破解状态。

敌人进入破解状态后，右上的连锁破解计量槽便会不断下降，但是破解值还会不断上升，在其下降至0的这段时间内，破解的敌人会受到比平时更大的伤害，伤害倍率等同于当前的连锁百分比，最大为999.9%，等于攻击力翻十倍。而且玩家的攻击还会对敌人造成浮空、强制中断攻击等效果。

▶ 职能

“职能”是前作和本作的战斗核心。本作一开始塞拉和诺艾尔只有ATK、DEF和BLA这三个职能可选，需要将水晶盘升级后才能从奖励中选择开启新的职能。怪物同伴的职能则是固定的。在编成&作战选项中，可以通过召唤阵列来将三个怪物同伴设定于在战斗中使用。编辑阵式则是调整阵型，可以具体设置每一种阵型的组成。其中点击阵型名称后面的图标，还可以选择攻击优先顺序，标准为电脑自由决定，击中为集中攻击一个目标，广域为优先使用范围攻击。

攻击者（ATK）

强化攻击的职能，会运用各种物理攻击技能以及少数无属性魔法，主要伤害输出职能。攻击者的另一特性是能令连锁破解计量槽下降的速度变慢，没有ATK，就谈不上将敌人打破解。

防御者（DEF）

强化防御的职能，会陆续学习到各种减轻伤害的技能。防御者的特性是能够强化全队的防御值，哪怕不执行任何指令，只要切换到该职能，立刻就能发挥加强防御的效果。在敌人的大招发动之前瞬间切换到三个DEF的阵型是极其实用的技巧。





破坏者（BLA）

相当于是系列传统的魔法师，不过在前作和本作中该职能的另一重要功能在于能够快速提升连锁值。破坏者虽然能够在短时间内大幅提高连锁值，但是连锁值下降的速度同样惊人，因此必须和 ATK 配合才有效。

回复者（HLR）

专精于回复和治疗异常状态的职能，无法采取攻击行动。回复者无疑是队伍中必备的角色，这一职能交由电脑控制比较省心，因为电脑会根据 HP 残量和我方站位来瞬间决定使用什么回复魔法。在开启 HLR 之前可以由猫妖来担任这一职能。

支援者（ENH）

在战斗中使用各种支援技能强化我方战斗能力的职能，代表技如加攻加防加速，不用说自然是极其有用的。

阻碍者（JAM）

在战斗中给敌方附加各种不利状态的职能，如减攻减防，在 BOSS 战时能起到极大的作用。不过需要注意的是，由于与 BOSS 对战时电脑不能事先得知 BOSS 的弱点，因此由电脑进行弱化的话会很没有效率。建议玩家根据 BOSS 的弱点来手动出招，BOSS 弱点可以用再开的办法来提前得知。另外阻碍者的一个特性是能够提高连锁值，但效果比前作下降了不少，可以无视。

另外，阻碍者可以使用血腥魔法来打击敌人的 HP 上限，这也是我方唯一能打击对方 HP 上限的招式。

成长系统

本作和前作一样采用了水晶盘系统，游戏中称为水晶石。在《FF XIII》中，角色们将没有等级概念存在，所有的成长全都依靠水晶盘系统来完成，主要是培养和强化各角色的职能以增强角色的能力。在这个系统里，每个职能都不同的水晶盘，而在各自职能的水晶盘里，都有不同的成长路线。而本作的成长系统有着全新的设定。

▶ 主人公的水晶盘

选择水晶石，就可以为塞拉、诺艾尔和怪物同伴们升级了。由于两名主人公的成长规律和怪物同伴不同，这里就分开进行介绍。

和前作一样，两名主人公各自有一个水晶盘，但需要注意的是。这次同一角色的所有职能都在一个水晶盘上，而且路线也是单一的，另外走过的路线也不能回头。换句话说玩家能做的事情就是消耗 CP 值来走盘，而 CP 值是从战斗中获得的，完成支线任务、购特殊道具也可以拿到一定的 CP 值。

不过在走盘的时候，玩家在每一步都可以选择强化哪个职能。在职能名后面有一个等级显示，用该职能每走一步就会令该职能的等级上升 1 级。职能升级时除了可以获得基础能力加成外，达到特定的等级时还会开启新的技能。可以习得的技能会显示在画面右下方，但只有最近一个技能才会显示具体的习得等级。

走盘所消耗的 CP 值是随着玩家走盘的次数（即全职能等级之和）的增加而增加的，而与每个职能单独的等级无关。例如当玩家全职能等级之和为 150 级时，走一次盘需要消耗 500 点 CP，这时无论你选择强化哪个职业，所需的 CP 值都是 500 点。

关于角色升级的一些说明

本作角色能力升级是分配水晶石，而水晶石有分大小两种。当分配到大水晶石时，升级不同的职业会有不同的额外能力加成（注意是额外），具体如右表：

ATK	物理攻击+2
BLA	魔法攻击+2
DEF	HP+6
HEA	HP+6
JAM	升为偶数等级时物理攻击+2
JAM	升为奇数等级时魔法攻击+2
ENH	升为偶数等级时HP+6
ENH	升为奇数等级时魔法攻击+2

所谓升为偶数等级，即指该职业的等级为 1 升 2、3 升 4、5 升 6……升为奇数等级则指 2 升 3、4 升 5、6 升 7……

相信大部分玩家的首选都是高攻击力，因此分配水晶石时就有些讲究了。

对于诺艾尔来说，要想物理攻击提升到最高，就需要把大水晶石优先留给 ATK 和 JAM 的偶数等级。

对于莎拉来说，要想魔法攻击提升到最高，就需要把大水晶石优先留给 BLA、JAM 的奇数等级、ENH 的奇数等级。

没有到大水晶石的时候，其他职业可以随意点，但注意后期会出现连续大水晶石的情况，另外大水晶石是有多的，可把你想要的次要能力留下来。

注：此规律有可能在升级后变化。



▶ 怪物同伴的水晶盘

怪物同伴同样有着水晶盘的设定，但它们走盘消耗的不是 CP 值，而是成长道具。怪物被大致分为机械系和生物系这两大类，各自需要消耗不同的道具。当等级达到一定程度之后，消耗的道具数量会增加。

由于怪物同伴的职能是固定的，所以怪物升级时的能力差别在于消耗的道具种类，一般来说这些道具会分为 4 种，可以从名字的前缀上看出来，具体如下：

万能： 全数值额外上升。
魔法： 魔法攻击力额外上升。
力量： 物理攻击力额外上升。
生命： 最大HP额外上升。

由于成长道具不像 CP 值是可以按人头分别获得的，所以怪物的成长要麻烦一些。成长道具的获得方法主要分为战斗后获得以及在商店购买这两种，多在战斗中以五星评价胜出将有助于拿到更多的成长道具。



▶ 水晶盘的升级



当累计走盘的次数达到一定程度后，水晶盘就会升级，升级可以视为走盘必经的过程，但升级时的奖励却是非常重要的。一般来说会有如下几种，个人建议是先选择ATB等级+1，之后再开启新职能。

职能效果加强：对应职能的效果上升。

ATB等级+1：增加ATB槽的上限。

饰品装备能力增加：本作装备饰品需要消耗装备能力值，初期为50点。

开启新职能：初期只有ATK、DEF、BLA三个职能，之后可以开启剩下三个职能。

对于怪物同伴来说，由于职能固定，也不能装备饰品，所以就剩下职能效果加强以及ATB等级+1的奖励了。

▶ 怪物同伴的数据

初期怪物同伴在刚抓获时都只有1级，ATB等级为3。观察其能力除了看当前的攻防值以外，还应该看看下面的4项评价。

有5个猫头标记的评价代表怪物的成长度。成长度影响怪物成长所需道具的种类。1级需要1级的成长道具，2级需要2级的成长道具，以此类推，在怪物的水晶盘升级后成长度也会增加。这种设定杜绝了玩家以大量低级成长道具把怪物等级堆上去的可能。

等级评价的右边是怪物的等级上限评价，分为早熟、成长良、大器晚成这3种。早熟代表该怪物的等级上限为20级，成长良为40级，大器晚成为70级或99级。另外能力增长也会有所不同，早熟型的怪物前期能力增长非常快，但是上限比较低，而大器晚成的怪物前期增长慢，但是到后来每升一级能力都有天翻地覆般的增长。

剩下两项评价代表怪物的能力特色和性格。

从数据上来说，肯定是大器晚成型的怪物要强于早熟型的。但对于玩家初期来说，由于不可能找到太多高级成长道具，因此早熟型的怪物反而会占一定优势，早熟型怪物用来初期救急，大器晚成的怪物用来挑战强敌。

时之迷宫

时之迷宫是存在着时空狭缝的神秘空间，玩家在这里要通过玩迷你游戏的方式才能回到原来的世界。谜题的种类大致分为三种：

消失的地板：走过的地板会消失（后期出现的白色地板可以踩两次），玩家要走到尽头并吃到所有的水晶。相当于是一笔画问题，不难。但是后期会出现一种水晶不断在两个不同的地方出现－消失的迷宫，难度比较高，需要玩家们看准时机行动，必要的时候也可以放慢步子等待水晶来到正确的道路上。玩这个小游戏需要有一定的后手意识，有一些地板被踩掉之后本关是无论如何无法通过的（比如在必经之路上的），那就需要我们躲开。

水晶的羁绊：一开始会显示完整的连接图，之后要在规定时间内将所有水晶按图连接起来。但只有同色水晶才能连接，而同色水晶会不断变换位置。一开始会比较难，越往后就简单，对玩家的反应要求较高。在一个水晶上按A键就可以从水晶中拉出连接线，只要保持拉连接线的情况，那么水晶的颜色是不会发生变化的，可以利用这一点降低难度。

时钟盘指针：站到时钟盘上镶嵌的数字水晶按下按钮，让脚下的水晶消失，时钟的指针会根据水晶的数字转动，接着消除指针所指的水晶，目标是将时钟盘上所有的水晶都消除。

游戏主线流程中出现的时之迷宫难度都不高，但支线中不乏难度极高的谜题。时钟盘谜题实在通不过的话可以在如下网址下载相关工具：

http://pt.ucg.cn/pictures/1.rar

下载后解压用IE浏览器打开。

▶ 历史断片



历史断片是本作最重要的收集要素，一共有160个。历史断片的入手方法多种多样，除了主线流程中必定会入手的，还有击败特定敌人后拿到的，完成支线任务后取得的，甚至还有回答问题正确时拿到的。这个收集要素事实上相当于游戏的完成度，由于数量庞大，请看后面的说明。

注意中期来到享乐的宫殿上都后，可以在左边房间里根据当前拿到的历史断片换取对应的地图技能（历史断片技能），其中不少都是非常有用的。

流程攻略

▶ 序章

动画结束后进入和巴哈姆特·混沌的战斗。

BOSS：巴哈姆特·混沌

严格来讲这场战斗都算不上是一场BOSS战，算是热身+表演。我方受到的伤害比较大以后系统会自动帮我们选择回复HP的指令，华丽地灭掉它就好了。

将它的HP打光后进入表演时间，看准QTE指令，表演完这场华丽的战斗。战斗结束后进入和巴哈姆特·混沌的空中战。一样可以把一切交给系统自动选择指令来解决。

▶ 第一章：没有“茧”的世界

新波达姆 AF003年

操作角色换成塞拉，出门之后发生事件。跳过障碍来到海滩发生剧情，从诺埃尔手里接过武器后正式进入战斗，消灭掉敌人后在海滩上可以自由行动。这里有一些杂鱼级别的敌人，消灭掉他们的过程中会进行系统讲解，没玩过前作的玩家还是很有必要看一下教程的。



消灭掉全部敌人后发生剧情，向北来到目标地点海岸边。

シェルタ-海岸 AF003年



莫古利时钟教学战中出现的敌人比较硬，最好的办法是阵型切换为攻击＋破坏将其达成BREAK状态，这样会好打很多，类似的敌人也可以这样应付。

海岸的道路比较简单，顺路前进即可，这里的狼形敌人丽齿兽在战斗评价5星的情况下可以打出攻击力+10%的饰品力量腕套，利用奇袭攻击很容易达到五星评价。而教学战斗中出现的那种机械敌人会掉落最大HP+10%的饰品铁手镯。

半路发生剧情，和卡多对话。之后继续沿路前进。这里和马基、优朱对话都可以触发一些小剧情并进行选择。最后一路来到陨石前发生剧情。和歌革玛各展开战斗。

BOSS：歌革玛各

这家伙比较强，想取胜的话就要利用好转换阵势系统，一开始利用攻击＋破坏猛攻，一看它要使用招式“摩天掌”的时候就变换为双重护盾进行防御，然后切换回攻击＋破坏继续进攻，不用多一会就能把它打成BREAK状态。然后切换为双重突击进攻即可，只要不被摩天掌击中的话很容易获得五星评价。

战斗结束后继续前进，在跳下山崖的时候不要急着前进，拐角处看不见的地方有一个宝箱，里面有两个基沙尔野菜。最后调查陨石发生事件。成长系统水晶石开放。

第二天早上起来，出门和蕾布罗对话会有选项。走出房间之后发生剧情。跟着地图上显示的光标前进寻找欧帕兹。先来到东南方，追着光标前进，和猫对话后发生剧情（猫会跑，所以抓紧时间）。

和地图东部四个围在一起的小孩对话之后发生剧情，一路追着那个逃跑的孩子，最后的选项顺序是A“老师不会生气的，快告诉老师吧”–Y“骂你是因为老师也很难过啊”，之后可以获得冰雪的项链（让人误会这是一件装备……）。

调查海岸场景前的那丛树木，可以得到雷光的匕首。

最后回到家中调查镜子得到巨兵的欧帕兹。然后回到陨石所在的地方，如果从之前被封锁的潮汐浅濑绕过去的话可以找到一些宝箱。来到陨石前发生BOSS战，对手还是刚才打过的歌革玛各（无论多少次都觉得这个名字很别扭），虽然它的能力提升了，但是我们的能力较之刚才一战也大有进步，对付它战法不变，而且这次冲击五星评价会简单很多。战斗胜利后调查时空门进入下一章节。



▶ 第二章：看不见的侵略者

历史转折点系统开放，我们需要来到AF005年的毕尔吉遗迹。

毕尔吉遗迹

进入场景之后就会立刻发生战斗。

BOSS：悖论·α

战斗中会有数段表演时间，按准QTE的话敌人会直接处于BREAK状态，一鼓作气猛攻就可以直接解决掉它，对获得高评价大大有利。它的震地攻击不仅伤害比较大还带血腥伤害效果，看到它的手腕高高扬起就可以切换为双重护盾进行防御。打光他的HP后还有一段简单的表演时间，直接控制攻击机轰死它。

战斗结束后我们被拘捕，不断和牢门口的士兵对话后发生剧情，亚莉莎赶来救下了我们。跟她走来到发掘现场并拿到学院专用通信机、毕尔吉遗迹的地图，顺带一提，这里可以找到本作中造型非常夸张的商店……不妨更新一下手头的武器。

准备好以后从楼梯上去来到旧时代的废墟，往前走两步发生强制战斗，战斗结束后怪物捕获系统开放，我们也顺手获得了刚才打败的两只怪物。其中的猫妖是一名回复者，可以帮我们进行回复，初期比较实用。

继续上楼来到时空门前，和某士兵对话习得莫古利雷达，我们可以调查那些看得见摸不着的东西了。剧情中获得一个狂野欧帕兹。

继续往里走，从露天岔道前进找到亚特拉斯，不过以目前我们的实力来说过去无疑是去送死，还是先绕路吧，从前面的路绕进设施内部，一路前进来到有感叹号的地方进入时空迷宫。

时空迷宫其实就是一个解谜小游戏，在不能回头的情况下收集到所有的水晶并来到出口，有点类似一笔画的小游戏，这次的小游戏比较简单，没什么难点。从迷宫中出来之后调查装置大幅度弱化亚特拉斯。之后回去找亚特拉斯。



BOSS：亚特拉斯

虽然HP已经被大幅削减，但是亚特拉斯恐怖的攻击力还是丝毫没有减弱，这里纯粹依靠猫妖进行回复的话可能靠不住，必要的时候不要吝惜道具。开战之前能蓄满怪物的必杀技的话，开战之后可以直接施放对敌人造成杀伤，因为怪物基本上很难活到我们把BOSS打成BREAK状态，看到BOSS快速抬手就要换成要塞永不落进行防御和回复，一旦把它达成BREAK状态它就会瘫倒丧失行动能力，直接猛攻到死就好。

战斗结束后来到后面调查墓碑，剧情结束后打开地图我们可以发现这里出现了两个欧帕兹。东边离墓碑比较近的是日蚀的欧帕兹，使用这个欧帕兹可以通过地图中部的时空门来到亚峡斯山，而西边的欧帕兹可以让我们通过地图下部的时空门来到桑瑞斯水乡。这两个章节之间并不矛盾，可以完成一个之后再完成另一个，由于桑瑞斯水乡的敌人比较强，建议先去亚峡斯山。

▶ 第三章A：希望之预言

现在的时间是 AF010 年。

亚峡斯山

和遗迹入口的研究员对话可以拿到本区域的地图。前往带有感叹号的地方的途中会出现提示，由于剧情原因，在这里没有光照到的黑暗地带行走会被凶恶巨兽袭击，以我们的实力，如果发挥极好且不吝惜道具的话勉强可以打赢，但是没什么好处，而且即使打赢也会继续被它追击，所以最好在有光的地方行动。黑地有很多宝箱，如果在拿宝箱的过程中被它追击的话可以直接跑到有光的地方避开它。

来到遗迹前和研究员对话进入战斗。



BOSS：阿洛伊代

在前面的升级过程中最好开放 JAM 和 EHN 职业，开战就为我方加上有利状态同时降低敌人能力。这个敌人的攻击方式和之前那次基本一致，但是摩天掌的攻击力没什么变化，威胁小了很多。它威胁比较大的招式是天地鸣动，这招是多 HIT 的全体攻击招式，很容易将我方怪物打死，看到它用这招之后就要切换阵型进行防御减轻伤害，同时在被攻击的过程中就要使用道具回复 HP，不然会被它的后续攻击拖住，疲于回复无力进攻。它的弱点是上限值比较低，只有 150%，很容易打成 BREAK 状态，之后全力进攻可以打掉它大量体力。不过它在 HP 比较低的时候会利用因果结界提高防御力，这时候可以再次派 JAM 上场降低它的防御力，一般来讲第二次将它打成 BREAK 状态后就可以消灭它了，两次 BREAK 也会让获得五星评价变得简单许多。

战斗后跟着霍普走，走到最后和他对话，选 Y 键的选项就会直接发展剧情。最后会从霍普那里拿到虚空的欧帕兹。之后来到标有叹号的地点进入下一个空间。

约尔芭乡

现在是 AF200 年，眼前一片混沌，往前走利用莫古利雷达发现时空迷宫，这次小游戏的方法比较接近连连看。首先记下进入解谜区域时候地上的图形，尤其记住哪些点是有线相连的，然后等中间有线的点上的水晶颜色相同时按住圆圈键，从一个点走到另一个点，这两个点之间就会出现连线，把一开始的图形还原就可以完成解谜。



来到第二个场景后直接从路边的缺口跳下去来到香草和芳（……我拒绝管她叫“牙”）的家，这里有一个商店，商店附近可以发现第二个时空迷宫。通过后向西走，在路的尽头可以发现第三个。

通过第三个迷宫后一路向西进发，来到道路尽头来到楼顶，调查预言书就可以遇到 BOSS 凯厄斯了。

BOSS：凯厄斯·巴拉德

战斗开始前请确保自己的队伍中至少有一名 JAM，并且以有 JAM 的阵容开始战斗。开战之后先给 BOSS 加上不利状态抵消他使用心身活性化给自己带来的有利状态，然后按部就班地进攻即可，他的攻击威胁不大，至少缺乏一下把我方全体打成重伤的招式，如果有 EHN 帮我们加上有利状态的话伤害更是进一步降低，及时进行回复就可以了。由于他使用心身活性化的时候带有回复效果，所以一定要不间断地攻击，保持对他的杀伤，他进入 BREAK 比较容易，BREAK 状态也能维持很长时间，足够我们一回合将其搞定了。

战斗结束，可以在前面找到黎明的欧帕兹。回到半路碰到的时空门那里，进入下一个场景。

亚峡斯山

由于我们改变了历史，所以现在的时间是 AF01X 年。虽然日蚀结束，但是这里依然会受到凶恶巨兽袭击。不过以我们现在的实力拿下它已经不成问题。

来到地图标注叹号的地点见到霍普，再次打招呼之后来到下一个地点找到正体不明的欧帕兹。调查时空门，我们来到了一个异空间，目前我们还什么都干不了，在两个地方逛逛，最后来到时空的狭间调查身后的光柱回到正常的历史转折点。下面我们需要去打另外一个第三章才能继续前进。

▶ 第三章B：誓言之烙印

首先回到毕尔吉遗迹，从地图靠下部通道里的时空门来到桑瑞斯水乡。

桑瑞斯水乡

追着塞拉跑，来到斯诺（冰雪是谁？）所在的地方开始与全熟布丁大王的 BOSS 战。

BOSS：全熟布丁大王

除了 HP 很多以及可以自动回复之外，这家伙就是一个大肉块而已，攻击威胁很低，我们还有斯诺大护法的助阵，打起来比较轻松。开战后可以先切换成有 JAM 的阵容降低它的防御力然后开始猛攻，如果 HP 比较低也不用防御，直接进行回复即可，将它打成 BREAK 状态之后进入一次表演时间，之后继续追击，一般来讲第一次打成 BREAK 状态之后就可以送它上西天，不过战斗结束后还有一次表演时间，不要放松警惕。



战斗结束后与斯诺对话获得本区域的地图。之后追着地上的那些小西红柿来到东南方，这里的敌人堆物理攻击抗性不错，对魔法抗性较弱。不要管地图中部的全熟布丁大王，肯定打不过，直接往东南方进发即可。前进的过程中如果发现眼前明明有路却不能走，就要用莫古利雷达调查一下，就可以发现继续通行用的藤蔓了。

来到东南方干掉三个小魔王红椒拿到乱云的欧帕兹。接着回到中部去西南方，我们需要乘坐巨大的陆龟前进。中途会进行投掷的教学，取得三个宝箱后继续前进，在前进方向的左手边马上还能找到一个狂野欧帕兹，不要错过。

下陆龟后继续前进，注意这里有些地方并不是双向通行的，天空中没有漂着藤蔓，莫古力也没提醒你这里有东西的话这条路就是不能走的，换条路吧。最后来到道路尽头干掉一群西红柿拿到斗争的欧帕兹。

之后从西北方的时空门来到阿尔卡奇鲁第大平原。

阿尔卡奇鲁第大平原

进入村落之后找到目标地点的泰伯对话拿到地图，顺便和他对话接到委托，然后来到地图标示的地点消灭一群妖精。消灭后回去报告，接着来到屋外楼梯下的米塔那里接任务。我们需要出门去找三只头上有对话标记的大个羊，而且这些家伙还会跑，但是他们中途会停，所以也不算难追，追上之后对话就可以拿到任务道具，凑齐三个回去交差。

然后回到泰伯所在的房间，调查房间中那个装置，把两边的拉杆都拉下，然后和泰伯对话。目标魔物出现，不过魔物身前挡着一个巨大的龙龟，如果现在你有能力干掉它的话可以杀过去，不过我想目前大部分玩家都没这个能力……再调查一下装置把天气调整成打雷就可以赶走龙龟。之后来到目标地点进行 BOSS 战。



BOSS：马杜克

BOSS 的攻击能力不俗，不过上来之后有很长一段时间不会行动，所以玩家可以换上两个 BLA 猛攻，它的 BREAK 值涨得很快，但是过一会儿它会开始攻击，这是一连串带特写的攻击，攻击结束后最好换上 HLR 进行回复，同时手动控制角色使用道具争取将 HP 迅速回复到一个较高的水平，然后再打一会儿就可以把它打成 BREAK 状态，注意回复的话取胜只是时间问题。

之后回到桑瑞斯水乡，然后从地图西南方的时空门来到斗技场。来到斗技场中心发生事件。然后再次回到桑瑞斯水乡。回到全熟布丁大王（它现在叫变异番茄）那里开始 BOSS 战。

BOSS：变异番茄

初期 BOSS 并不会行动，最好切换两个 BLA 上来狂攻，争取尽可能多地积累它的 BREAK 值。过一会儿它会开始行动，攻击力虽然不高但是行动比较快，而且喷气攻击带有中毒效果，看到角色 HP 低于一半的话就应该赶快派上 HLR 进行回复。把它打成 BREAK 状态后它是可以被浮空的，几乎算是任人宰割。

战斗结束后拿到正体不明的欧帕兹，调查目标地点的时空门来到时空的狭间，在时空的狭间则会出现新的探索场景。来到时空的狭间发生剧情，出来之后而未开的地会变成享乐的宫殿上都，可以进行赌博之类的小游戏。



▶ 第四章：架空的乐园

来到 AF400 年的新都学院城继续我们的旅程。

新都学院城

进入之后直接开战，敌人只是低级的尸骸，很好对付。战斗胜利后往东走，在倒行的电梯下调查机关，然后做扶梯上去。这里的普通尸骸食尸鬼敌人 CP 极低，能不打就不打吧。前往目标地点的途中发生剧情，剧情结束后调查面前的装置获得地图。之后一路前往目标地点，消灭光束屏障前的敌人可以抵消掉光束屏障。来到目的地之后会发生两场强制战斗，之后一路赶往凯厄斯所在的地方，另外，这里出现的两种尸骸可以提供（就目前来说）不菲的 CP。

途中道路比较固定，如果看到路口挡着体型巨大的尸骸的话说明此路暂时不通，换一条路走为好。来到目的地后发生两场强制战斗，之后进入 BOSS 战。

BOSS：塞诺毕亚

BOSS 本身的战斗力一般，但是有个很烦人的特性，在 BOSS 被触手包围的时候，它是刀枪不入的，但是可以积攒 BREAK 值。我们需要先打倒周围的触手才能攻击到 BOSS 的本体。触手之间的距离比较近，可以用大范围的魔法或者攻击同时搞定数条触手，还能同时攻击到 BOSS 积攒它的 BREAK 值。干掉触手后 BOSS 身上的 BREAK 值应该不少了，很快就能达到 BREAK 状态。之后开始猛攻，最好用一些能够浮空的高级魔法作为进攻手段，否则在 HP 比较低的时候它会强制再次召唤触手，这次召唤出来的触手攻击欲望极其强烈，威胁比较大，最好不要让这种事情发生，一回秒杀即可。

战斗结束后得到巨塔的欧帕兹，从附近的时空门进入下一个场景。

阿揭斯塔

调查房间里的四个黄色显示屏。出门进入下一个房间调查显示屏，选择选项“9261”获得区域地图，同时区域锁解除，我们可以继续进发。追着凯厄斯前进，调查途中碰到的机械得知机械暂时无法启动，而解决问题的关键道具并不在这个时代，我们要先回到 AF01X 年的亚峡斯山，在地图西部可以找到一个水色时空门，利用狂野欧帕兹来到 AF300 年的阿揭斯塔，如果手里没有狂野欧帕兹的话可以再身后找到一个。

AF300 的阿揭斯塔是个完全的解谜空间，解谜流程如下：

调查房间前的装置的话就可以让房间转动，我们现在在 12 层，第一个房间前转动一次，第二个房间前转动两次之后坐电梯来到 14 层。

14 层需要两个房间都转两次，之后来到 15 层。

15 层第一个房间转三回，第二个房间转两回后调查目标装置，会出现下一个目标地点，原路返回进入目标房间之后调查装置，选择“1237172”的号码的选项即可获得关键道具通行键 TYPE50。

值得一提的是在 AF300 年的阿揭斯塔可以遇到名为布丁医护兵的 HLR 类敌人（头上顶个急救灯的），这家伙可以一直用到通关，强烈建议捕捉。

回来之后操作机械，我们可以继续前进了。上前和“亚莉莎”对话两次，之后上电梯，会经历三场强制战斗，最后来到 51 层。

51 层解谜的方式是蓝色房间转一下，白色房间转一下，黄色房间转三下，无色的那个别动。调查最后一个房间里的装置后回去乘电梯上到 52 层。

52 层之后我们只有一个房间可以进，开关在里面，转一下，出来之后来到一个只有一个出口的房间，转两下出门，这里可以看到一个黄光开关，转两下，然后回到房间里再转两下出去，然后就可以通向最后的房间拿通行键 TYPE 最上阶了。

上楼之后会直接和大凶恶巨兽开战，和前作的贝希摩斯王一样，HP 比较低的时候会复活一次，不过整体来说难度不大，连回复都不用，直接猛攻即可。上到最顶层上楼梯开始 BOSS 战。



BOSS：亚种法尔希

初战时候的亚种法尔希很弱，非常快就能将其打成 BREAK 状态，然后猛攻即可消灭。第二战 BOSS 的攻击威胁大了很多，最好先消灭左右两边的两个触手，因为这个阶段的亚种法尔希会使用招式王之财宝，好吧，Gate of Babylon，对单体杀伤力很强，如果再被触手追击的话很可能毙命，先干掉两个触手的话它将毫无威胁，但是如果让它从 BREAK 状态恢复过来的话就会再次召唤触手，所以尽量在第一次将其打成崩坏后就全力猛攻直接结束战斗，好在进入 BREAK 状态后我方的攻击可以造成它的硬直，取消掉它的攻击，可以无后顾之忧地猛攻。战斗结束后还会进入表演时间，不要走神哦。

战斗后貌似要进入第三战，其实在选项中选择“骂霍普”的话就可以发展剧情了，如果不这么选的话会和亚种法尔希做无休止的战斗，不过为了收集所有的敌人图鉴，还是有必要再跟它打一场的。一切都结束之后调查电脑，历史被成功修正，接着去时空门那里继续发展剧情。



新都学院城

来到 AF4XX 年的新都学院城，我们可以先去最北方的学院本部。和霍普以及亚莉莎数度对话后我们需要去找 5 个重力晶核回来，如果大家已经详细参照了后面的历史断片详解的话，现在应该已经拿到 5 个了。

把 5 个重力晶核交给亚莉莎之后就可以拿到漂泊的欧帕兹了，出门来到外面的目标地点进入时空门，本章结束。

▶ 第五章：开始转动的时光

来到时空的狭间，面前出现了幽儿的身影，对话后追着她跑，一路听不同年代的幽儿陈述着含义不明的偈语，来到最上方，这里有商店，不过我们需要先用莫古利雷达调查出她来才能购物。而且商品种类也没有进行更新。

和最后王座前的幽儿对话后直接进入和凯厄斯的战斗，虽然只能由塞拉和随从怪物出战，但是凯厄斯能力也大幅弱化到了两个人也能轻松战胜的程度，虽然 BREAK 值高到一定程度会自动清零，但是只要注意回复，取胜并不困难。

战斗胜利后会来到新波达姆，这里不能回到历史转折点，和诺拉的成员对话后回到诺拉的根据地和斯诺对话，然后来到外面的栈桥上和闪电对话。之后可以进行选择。

选择“接受这个世界”的话……剧情当然不会进行下去，不过我们可以看到其中一个悖论结局（其实个人认为这个结局相比游戏的真正结局更能让人接受），并获得一个历史断片。看完这个结局后，回到历史转折点，选择朦胧幽境可以进行重新选择，选“不接受”的话，剧情可以继续进行下去啦。赶往之前陨石坠落的地方发展剧情，途中出现的敌人造型虽然跟原来一样，其实是新的敌人，有必要收到图鉴里，这里的几个敌人现在不收录的话将来会比较麻烦。而且如果大家通过敌人资料查看这两种敌人，并且关注一下它们的栖息地的话，会有很奇怪的发现……

来到陨石坠落的地方和“那个人”对话，然后“另外一个人”出现为我们开辟了道路。

逐渐死亡的世界

追着诺艾尔走，看完他和凯厄斯的对话后，来到村子南部找到红黑色半透明的诺艾尔（身上背着剑的），用莫古利雷达调查出来后和他对话。继续追着他走进入和凯厄斯的 BOSS 战，胜负无关紧要。

战斗结束后，穿过村庄往正北方前进，一路追着诺艾尔前进，一边追一边听这位文学青年吟诗，最后天剧情之后开始进入 BOSS 战。

歌革玛各

整体实力不强，如果大家边进行主线流程边收集历史断片的话消灭这家伙就像碾死一只蚂蚁，更何况这家伙还会随时间自残。如果玩家此时的能力不够强的话，可以先降低帮它降低自己的能力，这样战斗会轻松一些，HP 比较低的时候它的攻击模式会发生变化，新增招式“多重魔法”和“奈落气息”，其中后者可以附加上多种异常状态，中了之后可以利用道具解开状态。总之本战并不难。

战斗结束后跟着诺艾尔回到之前幽儿进行预言的神像前，剧情后和莫古利对话，然后来到 AF700 年的新波达姆。剧情结束后莫古利雷达能力升级，先到地图左上方角落里找到隐藏的方舟的欧帕兹，然后就可以通过栈桥上的时空门了。本章也就此结束。

▶ 终章：已约定的永恒

新都学院城

现在是 AF500 年，由于时空混乱的缘故，道路比较复杂，需要利用跳跃前进，最好先收集一些历史断片，然后去享乐的都市上都左边的屋子里换取技能“反重力跳跃”，这样会轻松些。

这里的道路是会动的，看好怎么动再跳会比较轻松，而调查途中出现的仙人掌石像可以把石像当做 CHECK POINT。上来先从左边走，然后再次遇到岔道后往右走回到中路的平台拿到地图。然后一路绕到右边去。利用反重力跳跃甚至可以无视砖块的翻转（落下去之前跳起，慢慢落下，有可能直接落到翻转完毕的砖块上）

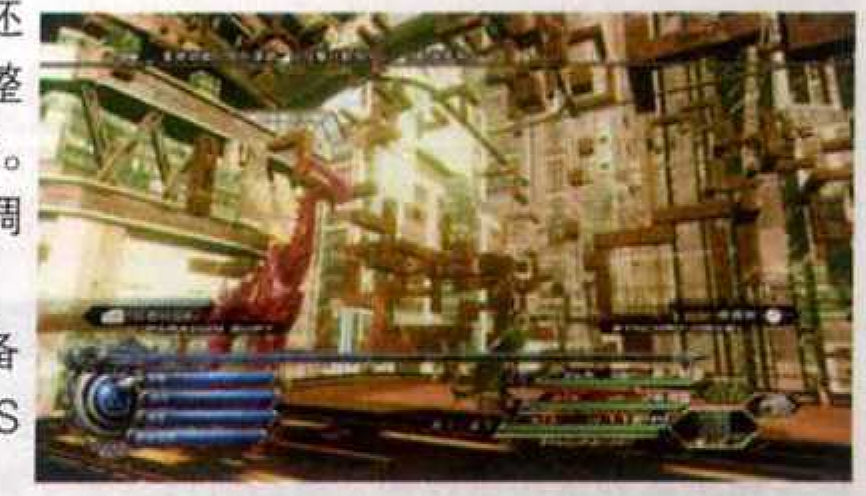
途中遇到 BOSS 战。

BOSS：帕可·紫水晶、帕可·舒俱来

敌人能力一般，但是比较令人难受的是这两个家伙如果一个死掉的话，不能在短时间内干掉另一个那么死掉的那个就会复活。所以战斗的时候要注意合理分配伤害，把其中一个打到 BREAK 临界状态而另一个还差得远的话就先不要管这个了，反正短时间内 BREAK 值也不会清零，两个都进入 BREAK 状态的话就可以全力猛攻。如果觉得时间来不及的话最后一点 HP 可以用怪物同伴的必杀技解决，如果已经收到奥汀·暮光的话（请看后面的历史断片指南），满级的它一招斩铁剑可以打掉 BOSS 近 1/5 的体力，对于同时终结两个 BOSS 来说非常便利。另外，即使 BOSS 复活了，最大 HP 也会降低，战斗会越来越轻松。

战斗结束后出现道路调整装置，让它变为红色即可。一路向东北方前进，最后会在一个有道路调整装置的地方停下，无路可走，只有先变更一下道路调整装置了。变蓝以后往回走，然后继续向北。

来到目标地点之后操作控制装置，跳到 T 字形平台后来到左边操作控制装置，然后向右走。马上还能看见一个仙人掌石像和调整装置，不要动那个调整装置。等到了目标地点之后再调查调整装置，往北走。



最后来到目标地点，准备好了就往里走吧，迎接 BOSS 四连战。

最终战1：巴哈姆特·混沌

BOSS 不会被破解，也不会使用回复技能，保存 HP 的前提下猛攻即可。比较有威胁的攻击是“百万火光”，出招的特写时间比较长，可以马上切换成防御相关的阵式。

最终战2：凯厄斯·巴拉德

攻击带吹飞效果，会严重阻碍我方角色的攻击，不过好在他普通攻击的范围比较狭窄。战前最好先安排个 DHH 的阵式来保证队伍的回复能力。

最终战3：凯厄斯·巴拉德

破解值相对上一场较小，但攻击猛烈很多。开场后会给自己施加各种有利状态，特别是自动回复，如果有 JAM 职能的角色最好让他中毒，以抵消他的回复速度。高威力的招式为“最终究极”，防御了之后要马上回复。

最终战4：巴哈姆特·沃罗，巴哈姆特·沛希欧&巴哈姆特·雷希欧

必须先击破左右两只巴哈姆特之后才能攻击到 BOSS 本体。沛希欧对火、雷属性伤害减半，而雷希欧则对冰、风属性减半。打倒它们两只之后才能攻击到 BOSS 本体，因为它们的复活时间是从第二只被打倒之后算起的，因此可以各个击破。

BOSS 露出本体后会马上使出“禁咒”另我方全员陷入异常状态。BOSS 普通的攻击手段方面，“制裁太刀”是必须要换成防御阵式来防御的。而当 BOSS 头顶出现一个“倒数 N”（N 从 3 开始倒数）之后，意味着它要使出最强的必杀技，如果在场的巴哈姆特越多威力便越厉害，所以分身复活之后要尽快消灭。倒数到 1 的时候要马上切换到防御阵式，成功防御下来也要尽快回复，只要保证 HP 在一定程度以上，稍微花点时间便能获得胜利。

之后可以欣赏到结局，不过别急，我们看到的还不是最终的结局。

研究部分

▶ 非剧情获得的历史断片的获得方法

AF003（新波达姆）

心形三棱镜（50CP）

和海边坐着的女性对话接到任务，然后来到避难所海岸，在这里的方形宝箱里拿到诺拉医疗包，然后可以回去交差。

AF003（新波达姆）

重力晶核·α（500CP）

获得莫古利雷达能力后来到潮汐浅濑，在这里可以找到一个棕色的像是地基一样的东西，仔细看可以发现上面漂浮着一个透明的物体，用莫古利雷达调查它就可以了。

AF005（毕尔吉遗迹）

抒情的生活（100CP）

在毕尔吉遗迹，获得莫古利雷达的能力之后继续前进的过程中可以发现两条岔道，在露天的那条岔道上和红色护甲的队长对话接到任务，我们需要找到两个驱动神经药，其中一个就在岔道入口附近，我们需要用莫古利雷达找到隐藏的宝箱（其实见到队长之前就能找到这个药了）。而另一个在另一条岔道里，在这条地下通道一样的岔道里我们可以在路边发现一条通向下方的道路，跳下楼梯后可以找到宝箱。

AF005（毕尔吉遗迹）

妖鬼的种子（600CP）

在上一个历史断片所在的地方，进入那个地下通道一样的岔路，里面会发现一名士兵，和他对话接到任务。然后来到亚特拉斯所在地的前面，从这里进入设施内部，进入之后来到地图西北方的方形房间，在房间入口处会遇到一个尸骸，干掉它完成任务。注意尸骸的能力比较强，最好先蓄满随从怪物的必杀技并且利用奇袭进入战斗，虽然速度不算快，但是由于它的攻击对随从怪物的杀伤力太大，所以先不要派上猫妖这样太脆弱的怪物，很容易被一击必杀，如果 HP 过低的话可以切换成要塞永不落进行回复，喘过气来之后重新发起攻击。

AF005（毕尔吉遗迹）

悲怆的灵魂（200CP）

回到发掘现场，这里有一间屋子，屋子里有很多台电脑一样的监视器，和这里的士兵对话接到任务。之后取得投掷能力后回到这里，在发掘现场中部的那个巨大的手的某个手指上可以找到宝箱，利用投掷拿到营地后门的钥匙，然后从士兵旁边的小屋进去开门往里走，里面的某个隐藏宝箱里有任务道具“军用通讯机”。

AF005（毕尔吉遗迹）

神人一体（100CP）

和发掘现场某个黄头发上半身比较清凉的女性对话接到任务，然后回到那个很多监视器的房间，在那里用莫古利雷达找到隐藏宝箱，然后回去交差。

AF005（毕尔吉遗迹）

交响的技术（200CP）

回到墓碑那里，和那里的研究员对话接到任务。然后到 AF300 年的毕尔吉遗迹，在接任务的地方附近可以找到一朵很高的花，那就是任务道具了。



AF005（毕尔吉遗迹）

重力晶核·β（500CP）

地图中部靠东部有一块被围起来的类似于小花园的地方，从楼梯上方那个倾斜的坡道上利用陆行鸟跳进去可以在小花园的北部找到这个藏起来的东西。

AF010（亚峡斯山）

爱情魔珠（300CP）

在亚峡斯山的亡都帕朵拉，拿到虚空的欧帕兹之后下楼梯，在下面的平台有个戴眼镜的研究员，对话接任务。之后来到 AF01X 年，来到相同的平台，在平台的一个角落里可以发现一堆箱子，里面有一个宝箱，需要扔宠物进去拿（从障碍物上面吊进去）。

AF010（亚峡斯山）

纯真圣珠（300CP）

在亡都帕朵拉，拿到虚空的欧帕兹之后下楼梯，再下一次楼梯来到地面附近，和一个女性研究员对话接任务。然后来到 AF110 年的亚峡斯山，来到发现整备技师的平台（参照后面的指南），往北走一点可以发现一个悬崖，悬崖下面可以看到漂浮的宝箱。还等什么，赶紧扔过去捡！

AF010（亚峡斯山）

热情宝珠（300CP）

亡都帕朵拉左上方的那个“佛头”附近使用莫古利雷达，但是需要获得扔莫古利的能力之后回来拿。

AF010（亚峡斯山）

悲惨灵珠（300CP）

这个委托人要很晚才出现，本人是获得 55 个历史断片之后再来这个区域才找到委托人的，委托人具体位置在亡都帕朵拉入口附近，是一名白色短发女性，跟她对话接到任务，然后去那片完全黑色的地区消灭一次凶恶巨兽，然后获得凶恶巨兽之牙（第一次消灭凶恶巨兽的话必获得），然后可以回去交差。

AF200（约尔芭乡）

巨大蛋（300CP）

在刚进入约尔芭乡的时空门附近用莫古利雷达发现隐藏道具。

AF200（约尔芭乡）

重力晶核·γ（500CP）

在商店旁边那间白色屋子的楼顶上，我们需要骑着陆行鸟从一旁的斜坡上去，在上面通道的路边可以发现一个小斜坡，从小斜坡上冲上去，按住 B 键飞到屋顶上可以发现隐藏的道具。

AF01X（亚峡斯山）

拉克西丝宝剑（300CP）

亚峡斯山中部有个高台，用陆行鸟跳上去可以找到委托人，然后回到 AF010 年的相同地点可以在方形宝箱里找到魔狼花的果实，回去交差即可。

AF01X（亚峡斯山）

阿特洛波斯宝镜（300CP）

在亡都帕朵拉下面的平台上和某个男性研究员对话接到任务，然后去帕朵拉山峡获得“纯白的结晶”“紫黑的结晶”和“翠绿的结晶”，纯白和紫黑都好说，分别在山峡的中部偏东和南部（紫黑在隐藏宝箱中，纯白在通向桑瑞斯水乡的楼梯下面），地毯式搜索不难找到，而翠绿在山峡中部靠西边的位置的一条地缝里，从上面向下看可以在草丛里找到宝箱，扔莫古利进去拿到。



AF01X（亚峡斯山）

可罗索宝玉（300CP）

在亡都帕朵拉右上角大平台上有时候会找到一个戴眼镜的研究员，对话后接到任务，然后来到 AF010 年的亚峡斯山，在帕朵拉山峡中部某个凹进去的地方可以找到宝箱（小心凶恶巨兽），拿到帕朵拉的石版之后回去交差。

AF01X（亚峡斯山）

葛尔鸠拉的种子（500CP）

在霍普下方的那个平台，通向霍普所在平台的楼梯下面可以找到一名男性研究员，对话接到任务，然后来到地图西南方的那个大块区域会遭遇敌人葛尔鸠拉，敌人的实力很强，以我们刚来到这里的实力来说是很难打赢的，建议至少在第 5 章或者第 6 章的时候再来打。它的 HP 有 86 万之多，攻击方式主要是以异常状态为主，还有可能封住我方的行动，一看到我方有角色行动不能就要赶紧使用万能药解救（尤其是负责回复的同伴），由于开战之后会马上被敌人用异常状态攻击，所以开战的阵型最好是勇战的凯歌，而负责回复的最好是怪物布丁医护兵，它的必杀技可以帮助我们瞬间回复最大 HP 的一半，而且必杀技积蓄异常地快，大大降低我们的回复压力。它的 BREAK 值比较容易提升，同时对火、冰、雷弱，如果 BLA 角色魔法攻击力够的话很容易将它打到 BREAK 状态，这时候最好能够换上一些以魔法攻击为主的怪物进行猛攻（比如 AF300 毕尔吉遗迹出没的炸弹型怪物休兹），魔法攻击力在 500 以上的时候一个魔法很可能造成两万多的伤害，当 BOSS 的 HP 很低的时候会对我方全体使用死亡宣告，在把他打成 BREAK 状态之后注意控制一下攻击节奏，不要让他直接在 BREAK 状态下的 HP 低到可以使用死亡宣告的程度，使用死亡宣告后这家伙可能会发疯，疯狂地给我方角色上异常状态，同时攻击威力也会提升，千万不要让自己的 HP 低于一半。不过也有一定概率这家伙在使用死亡宣告后一动不动。

AF300（毕尔吉遗迹）

白金环（400CP）

从 AF005 年的出口来到这个场景，来到这个场景后直走上楼梯，和站在陆行鸟旁边的研究员对话接到任务，接着来到地图左上角的正方形小房间里（AF005 年你在这里干掉过一个尸骸）调查隐藏的宝箱得到魔物记录装置，然后回去交差。

AF300（毕尔吉遗迹）

秘银环（400CP）

还是从 AF005 年的出口出来，来到地图中部的通道里，在通道某个有宝箱的岔路中可以找到一个站着不动的研究员，对话后接到任务，往回走来到刚来到这里的场景附近，陆行鸟附近的高台上有数个巡逻的士兵，和其中一个对话得到报告书，然后回去找研究员。

AF300（毕尔吉遗迹）

铱合金环（400CP）

在地图右上角的墓碑那里用莫古利雷达发现隐藏的委托人姬路同学（真那啥……）调查出来并对话后来到之前托你拿中校的报告书的研究员附近，那里出现了一个长得很粗犷的男子，和他对话玩一个讲冷笑话的小游戏，一共三轮，反正都是冷笑话，看到谐音或者很符合冷笑话标准什么的选项就选下去好了，实在搞不懂也可以随便选，选错的话就会退回到第一轮，然后你之前选过的选项会变为灰色，这样即使人品差到家也最终是可以完成小游戏的，结束后拿到"相棒的传言"，回去和委托人对话，你也会知道为什么委托人是隐藏的。完成后拿到一个狂野欧帕兹。

AF300（毕尔吉遗迹）

控制装置·第二道密码（400CP）

AF100年毕尔吉遗迹坚钢环委托任务的关联任务之一，来到地图左上角原来亚特拉斯控制装置那里，和男子对话后调查控制装置，完成一个时空迷宫之后拿到。

AF300（桑瑞斯水乡）

神奇蛋（300CP）

之前拿乱云的欧帕兹的半路上有一段完全由树枝组成的路，我们使用藤蔓荡到拿欧帕兹的地方的，回去的时候不要抓藤蔓回去，在藤蔓附近可以发现一条小路，走到这条小路的尽头，可以在附近的天空中发现一个水晶状物体，扔过去拿。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

淡红水晶（300CP）

在狩猎营地的泰伯那里接到消灭妖精的任务之后出来可以在任务地点附近发现一个红色的仙人掌塑像，调查之即可。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

靛青水晶（300CP）

在南部某个巨大半身仙人掌石像前可以发现隐藏的红色仙人掌像，调查之。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

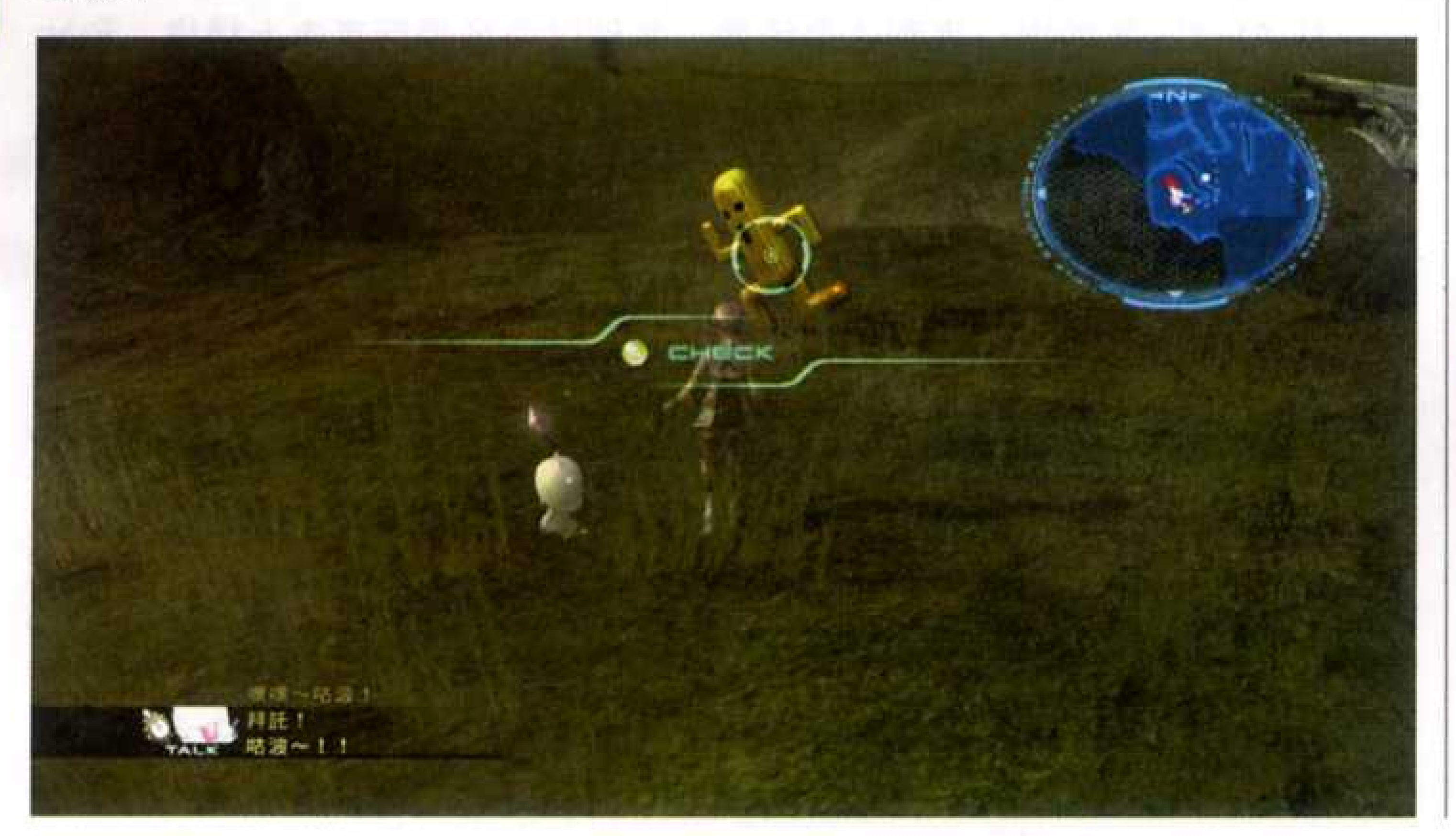
深绿水晶（300CP）

把天候调整为沙岚（就是回到刚来到这个地方的天候状态），然后再发现群青水晶的地方往西南方向走，在西南某个角落里会发现一个砂龙卷，里面隐藏着一个黄色的仙人掌像。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

浅黄水晶（300CP）

通过深绿水晶传送到西部，直接往西走可以在水里看到这个红色仙人掌像。



年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

蓝紫水晶（300CP）

把天气调整成打雷，找到浅黄水晶后往西南方向走，可以在河口附近找到红色仙人掌像。



年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

无敌不朽神的种子（30000CP）

在大平原上首先要完成如下准备工作：找齐5个红色的传送仙人掌像、消灭三个大型的仙人掌打开水色时空门的封印，然后回去猎人营地找之前让你找羊毛的那位女士，和她对话接下任务，把天气调整为沙埃，来到地图上标有谈好的地点开战。玩过前作的玩家肯定见过这个BOSS，它本体的攻击力比较弱，防御力比较强，虽然BREAK上限只有200%，但是也不是很容易打成BREAK状态，一旦BREAK值升到140%左右它会召唤飞燕剑，飞燕剑的攻击力十分强劲，而且还能跟它合力用出大威力的电击攻击。但是如果全力攻击飞燕剑的话，很容易导致这家伙的BREAK值清零，这样可能会进入死循环，战斗时间会拖得比较长，如果对手速比较自信的话可以利用大范围的魔法同时攻击两个敌人，如果觉得这么做比较累的话不妨放弃攻击飞燕剑，先全力将BOSS打成BREAK状态，一旦出现死伤就用道具回复，这样可以保证一个回合打掉它一半以上的HP，而且由于这家伙可以被浮空，攻击节奏控制得好的话他们会一直在天上放风筝是用不出雷击的，不过由于飞燕剑本身还会攻击。所以有时候也要注意一下HP的回复。等它从BREAK状态恢复之后再猛攻飞燕剑干掉它，如此两个回合可以结束战斗。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

食腐兽的种子（30000CP）

需要完成上一个委托，完成后回到天气控制装置那里，对话接受任务，来到地图标记地点就能看见这次的讨伐怪，玩过前作的玩家同样会觉得比较眼熟。它本体的攻击力不怎么样，但是拥有降低我方物理攻击和魔法攻击的能力。和上一位一样，这位也会召唤，不过无敌不朽神的召唤注重质量，这位玩的是人海战术，而它的招式"花粉"在降低我方攻击力的同时可以为召唤出来的小蝌蚪回复HP并提高攻击力，场面会变得比较混乱。好在这家伙的防御力不高，而且有火弱点，如果魔法攻击力足够的话甚至不用打成BREAK状态就可以干掉。如果场上小蝌蚪太多了可以用大范围的火系魔法清一清，它召唤得不会比你清得快。只要注意回复，取胜并不困难。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

黄泉的种子（30000CP）

完成讨伐无敌不朽神和食腐兽之后再找天气控制装置旁边的那人接到任务，这家伙会在天候"雷"的时候出现。它所在的那个高台需要从高台南边一点的斜坡利用陆行鸟长按B键跳上去，跳上去之后直接会和它开战，依然是前作见过的怪物。这家伙其他能力倒还好说，关键是使用招式"金城铁壁"之后不仅完全无敌（当然也不

能中异常状态），还附加 HP 回复、消除异常状态和 BREAK 值清零效果，加上它将近 120 万的 HP，这场战斗将会异常艰难。所以我们需要变更战术：首先编成一个阵型：JAMMER+JAMMER+DEFENDER 并设为默认阵型，然后最好搭配一个有 ENHANCER 和 HEALER 的阵型，开战之后两个 JAMMER 不断对对手使用“毒化”魔法（NPC 不可控，但是也会比较积极地使用这个魔法），因为有 DEFENDER 的存在，它会徒劳无功地攻击 DEFENDER，一旦它进入“金城铁壁”状态就切换阵型进行回复和强化工作。后期这家伙会频繁使用范围攻击招式，一看到特写就赶紧防御，这招是连续伤害的，中途切换到防御者也不会受到过大的伤害，如果 HP 吃紧而负责回复的同伴又跟不上的话最好利用道具回复 HP。如果循环大概七八个回合就能消灭它。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

龙龟的种子（30000CP）

不必接任务，直接把天候调成晴天就能看到龙龟了，直接过去就能开战。打龙龟之前最好保证我方有一名主角的 HP 在 9000 以上，这样基本上就不会被一招全灭。战斗的基本思路就是先干掉它的两只脚，打趴下之后切换成两个 JAMMER 出场的阵型让它进入物理和魔法防御力降低以及中毒的异常状态，然后猛攻。说来简单，由于龙龟的攻击力非常强，所以回复将是我们的首要工作，随时保持自己的 HP 位于上限或者接近上限的地方才不会疲于回复，BREAK 值清光后它会站起来，它站起来的第一下肯定会发动一次附带降低最大 HP 的全体攻击，不久之后还会使用一次强力全体攻击，请务必保证能在中了第一下之后能够马上回满 HP（道具或者布丁医护兵的必杀技等等），不然很可能会全灭，如果攻击力够强的话在它第二次倒下的时候就有可能结束战斗了。

AF400（新都学院城）

重力晶核・δ（500CP）

在和塞诺毕亚发生战斗的地方，直接往东走可以发现一个商店，这里的电梯是上行的，我们需要利用跳跃跳到下面去（习得反重力跳跃后再来拿会轻松一些），调查可以发现隐藏的道具。

AF400（新都学院城）

地图完成系（每个100-500不等，全部完成之后1500CP）

地图东南部，商店附近有个女性研究员，和她对话接任务。我们需要完成新波达姆、毕尔吉遗迹、亚峡斯山、约尔芭乡、桑瑞斯水乡、新都学院城、阿揭斯塔、拜尔山峰、阿尔卡奇鲁第大平原、逐渐死亡的世界的地图，也就是让这些地方的地图完成度到达 100%。详情请看后面的相关研究。

AF200（阿揭斯塔）

悖论原因物质（每个400CP）

回到 50 层，往从东南往西北走，这里只有一个房间，进去和三台电脑对话接到任务。首先来到本层的东南方的房间，抬头看天花板，靠近中央电梯的天花板角落里会找到悖论原因物质 TYPE-A；去 49 层，来到最外面那圈，往最西边前进，途中保持视角一直往左边看，就能在通道外面平行高度的地方发现悖论原因物质 TYPE-B；然后来到 49 层内侧的圆环的最右边，按 LB 键抓住莫古利往最下方看，就能看到悖论原因物质 TYPE-C，好，扔过去吧（站在如图位置比较好扔到）。当然，最后还得回 50 层交差。



AF300（约尔芭乡）

时空迷宫系列（每个500CP）

这里一共有九个时空迷宫，类型覆盖三大种类，其中会遇到一种流程里见不到的表盘游戏，具体玩法是刚开始的时候可以随便站在一个图案上按圆圈消去这个图案，然后表盘的指针会转动，图案上的阿拉伯数字代表消去这个图案后，两个表针最终所在的地方距离被消去的这个图案的格数，从第二次开始，只有指针指向的图案才能被消去，如果最终指针指向的方向上的两个图案都已经被消去了，那么只能重新来，全部图案消去后就算通过，需要提前计算指针最终停留的地方才能顺利通过。首先通过六个时空迷宫之后（其中有两个是隐藏的，分别在中部某个楼梯下和左上部，靠近的时候莫古利会有反应，很好找），中部水色的时空门前面会出现第七个，通过全部八个之后来到地图最南端找到最后一个，有些变态的连线谜题，尤其是最后一个龙龟图形的连线，需要一点运气才能通过。全部通过后这个空间的事件解决，同时可以拿到 9 个历史断片。

AF400（约尔芭乡）

重力晶核・ξ（500CP）

来到地图上方的白色沙滩，然后向沙滩的西北部前进，在快到沙滩西北角的时候用莫古利雷达调查，你说你觉得这里没东西？那就对了，这玩意已经跟背景色完全融为一体了……

AF400（约尔芭乡）

时空迷宫（每个800CP-1000CP）

这里的时空迷宫一共有 8 个，其中有一个隐藏在集会所的房间里，而另一个隐藏在之前和盖亚斯决战的屋顶，这里的时空迷宫难度差别很大，表盘谜题很难，而其他两种谜题比 AF300 年的还要简单一些。但是最后一个时空迷宫的出现必须要 AF300 年所有时空迷宫都通过才行。

AF200（拜尔山峰）

雷鸣的残光（500CP）

要来到这里的话需要通过阿尔卡奇鲁第大平原东南部的水色时空门，来到这里莫古利几乎马上就有了反应，调查之即可。

AF200（拜尔山峰）

雷电的残光（500CP）

和上一个人对话后沿路前进必然会看到这名士兵，对话后追着他走和他再次对话即可。

AF200（拜尔山峰）

雷声的残光（500CP）

从发现上一名士兵的地方继续前进，在尽头发现最后一名士兵。

AF200（拜尔山峰）

雷电的指南针（500CP）

和那位副队长对话之后回到入口和刚才被你追的那名士兵对话，然后选择“雷声”，之后可以得到雷电的指南针，必须有这个东西才能进行 AF010 年的本场景剧情。

这里暂时只能发展这么多了，剩下的要等 AF010 年的拜尔山峰剧情结束后再能拿到。完成 AF010 年的剧情后再次回到这里。

AF200（拜尔山峰）

不明怪物的种子β（3000CP）

再次战胜奥汀・暮光，这次战斗比上一次要难一些，能力虽然没有提升，但是奥汀会在自己的周围放雷，劈我方的同事还能恢复体力，如果我方HP见红的话一定要及时用道具回复，正常情况下第二次打出BREAK就能干掉它了。胜利后还能收服它，算是最强的ATK职业同伴吧。

AF200（拜尔山峰）

慈父的诗情（500CP）

消灭奥汀・暮光之后往地图东部走，中间可以发现一个半透明人形，调查发现原来这位是……

AF200（拜尔山峰）

闪电小队作战报告书（500CP）

消灭奥汀・暮光之后回到地图最东侧和队员们对话。

AF200（拜尔山峰）

雷光的言灵（500CP）

调查ブリッツ队旁边的那个半透明人形。

AF010（拜尔山峰）

雷霆的残光（800CP）

通过AF4XX年的新都学院城东南方的水色时空门传送到这里，直接往南方前进，用不了几步路就能发现隐藏的士兵，用莫古利雷达调查出来并和他对话即可。

AF010（拜尔山峰）

雷的残光（800CP）

一直往东走，东边尽头可以找到这名士兵。

AF010（拜尔山峰）

不明怪物的种子α（3000CP）

战胜奥汀・暮光，和前作作为召唤兽出现的奥汀招式完全相同，基本上可以算没有致命的攻击，但是攻击范围很大，很容易同时攻击到我方的全体人员。不吃任何异常状态，魔法抗性极好，同时物理防御力也很高，可以说是一场很辛苦的战斗，还是建议使用布丁医护兵作为回复系角色，战斗开始之后先提升我方的能力，一旦它使用大范围的雷属性连斩就要及时用布丁医护兵的必杀技回复。千万不要中断攻击，只有BREAK之后我们才能对它造成有效伤害。如果我方有人倒下就及时用道具救起，一旦中断攻击让它的BREAK值清零，可就大事不妙了。

AF010（拜尔山峰）

闪电的残光（800CP）

战胜奥汀・暮光之后继续前进，在路边可以发现隐藏起来的队长闪电（这位队长还在前作登场过……）。

年代不明（新波达姆）

牙的花冠、班尼拉的圣果

剧情发展到在原来陨石的坠落地点遇到云芳和香草之后，她们为你打开了一扇门，不要进门，在这片圆原型区域周围可以找到两个方形宝箱，这就是了。如果第一次来没拿到的话就只能通过封闭AF4XX年的新都学院城重新走剧情的方式再回到这里了。

AF700（逐渐死亡的世界）

究极的烙印（800CP）

在村庄中部，有一个宝箱里面装着区域地图，附近可以找到一口井，实体化的莫古利回到身边后可以把它扔到井里让它捡上来。

AF700（逐渐死亡的世界）

欧米茄的烙印（800CP）

这个和后面的几个都需要先去过AF700年的新波达姆之后才能拿到。地图最左上方的那个区域的左边中部地图外面，扔过去就能拿到。

AF700（逐渐死亡的世界）

混沌的烙印（800CP）

从左上方区域过桥，会发现一只红色陆行鸟，它的旁边就是我们寻找的目标。

AF700（新波达姆）

霍普的信息（600CP）

和闪电的剧情结束后，莫古利雷达能力升级，可以在附近的树后面很明显地发现一个宝箱，拿到补给装置的解除密码的同时得到。

AF700（新波达姆）

拉普拉斯方阵（600CP）

位置在地图最左下角，处于地图外面，先用莫古利雷达调查出这个宝箱，在把它扔过去拿到。

AF700（新波达姆）

直角式坐标盘（600CP）

回到刚来到这个场景的地方即可发现，拿取方法和上面的一样。

AF700（新波达姆）

诺艾尔的信息（600CP）

通关后习得历史断片技能"关键转折点"来到地图西侧中部发现，外型为悬浮在空中的绿色水晶。

AF700（新波达姆）

莎拉的信息（600CP）

通关后习得历史断片技能"关键转折点"来到地图东南部的黑色巨石前找到。

AF100（毕尔吉遗迹）

钯合金环（1000CP）

从逐渐死亡的世界左下方的水色时空门来到这里之后往前走，和面前不远处一个长得有点像山顶洞人的女性军官对话接到任务，往前走通过岔道来到通道内部，可以在路上很明显的位置发现隐藏起来的宝箱，用升级过的莫古利雷达拿到新兵器的素材，然后回去交差。





AF100（毕尔吉遗迹）

钱合金环（1000CP）

地图中部某个通道入口的前面有一个红色陆行鸟，门口另一边站着一个研究人员，对话接任务后从旁边的通道入口进去，通道里可以看见一个半透明正在走动的人，依然需要用升级过的莫古利雷达调查出来，对话后拿到道具“怪物的分析资料”回去找研究人员交差。

AF100（毕尔吉遗迹）

钉合金环（1000CP）

地图右侧，在另外两个时代这里都被乱石封锁了，在区域外面和研究员对话，然后进去和那个武者对话，三项依次选择“你就是有名的渡鸦先生吗？”“好棒的武器啊”“下次请教我怎么战斗”就可以完成任务。

AF100（毕尔吉遗迹）

铑合金环（1000CP）

完成上面三个委托后回到墓碑那里和那里的研究员对话，然后来到AF300年的毕尔吉遗迹，调查相同位置墓碑前的那个布娃娃，然后就可以回去交差了。

AF100（毕尔吉遗迹）

坚钢环（1000CP）

在亚特拉斯控制装置附近的女性那里接到任务，两个密码分别在AF110年的亚峡斯山和AF300年的毕尔吉遗迹，具体请参照相关条目。

AF100（毕尔吉遗迹）

迦陵频伽的种子（4500CP）

完成上一个委托后继续和这个委托人对话，来到地图标记地点可以发现迦陵频伽，开战之后它马上会使用一招威力很大的物理攻击招式给我方一个下马威，所以最好准备复活道具以备不时之需。它可以被降低防御力，这点可以适当利用。由于BREAK上限只有150%，很容易被打成BREAK状态，不过即使进入BREAK状态它也不会改变行动模式，也不会被吹飞，一定要留一个回复人员在场上。

AF100（亚峡斯山）

幽花荷姆薇洁（500CP）

从AF400年的新都学院城西南部的水色时空门来到这里，和平台下面的红色大球对话，然后来到地图右端某个岔道里（就是AF010年通向AF200年约尔芭乡的那个地方）可以发现隐藏宝箱，然后可以回去交差。

AF100（亚峡斯山）

灵花齐格鲁娜（500CP）

完成上一个委托后来到上个委托拿宝箱的岔道那里，和岔道附近的红色大球对话接到任务，然后回到之前霍普和艾丽莎所在的房间角落里找到隐藏宝箱，拿到可能性的球根后回去交差。

AF100（亚峡斯山）

希花史维特莱德（300CP）

向地图东南端的那个水色时空门前进，在时空迷宫前会发现红色大球，接到任务后回到亡都帕朵拉，在亡都入口南部一点的位置的岩石上有被隐藏起来的宝箱，需要先调查出来再扔过去捡，之后可以交差了。

AF100（亚峡斯山）

英烈祠的书（500CP）

上一个任务委托人（球？）所在地的南部一点就可以看到一个时空迷宫，通过后就能拿到，整体难度并不高，比AF300约尔芭乡的还要稍微简单些。

AF100（亚峡斯山）

重力晶核・ε（500CP）

来到地图左侧那片黑暗地带，在里面可以看到一个红色大球，红色大球所在区域南部的地缝旁边可以在找到这个隐藏起来的东西。

AF100（亚峡斯山）

天花罗斯薇瑟（500CP）

完成希花史维特莱德后来到重力晶核・ε所在的位置找到委托人，对话后去亡都帕朵拉，还记得那里有一个平台上面有巨大的佛头吗？东西就在那个平台正下方，从下面的一堆箱子的缝隙中可以看到，扔进箱子里拿出封印的石板，回去交差，问题解决。

AF100（亚峡斯山）

香巴拉的书（500CP）

完成上面的全部任务后回到亡都帕朵拉，在中央可以发现时空迷宫。

AF110（亚峡斯山）

梦花洁希德（500CP）

从AF300年毕尔吉遗迹最北部的水色时空门来到这里之后，面前就有一个红色大球，对话后来到整个地图正中央的三岔路口，在这里可以发现红黑色半透明正在走路的女人，调查出来对话后回去交差。

AF110（亚峡斯山）

幻花瓦尔特洛德（500CP）

完成上一个委托后转身下去找平台下面的大球接任务，之后来到之前霍普和艾丽莎所在的房间找到隐藏宝箱里的保养说明书，然后来到地图中部那个需要用陆行鸟跳上去的高台（就是AF01X年拉克西斯的宝剑那个任务委托人所在的地方），上去和整备技师对话，选择“说明书”之后得到整备技师的签名，就可以回去交差了。

AF110（亚峡斯山）

仙花奥特琳德（500CP）

完成上一个委托后来到霍普他们那个研究机构后面的高台上找那个大球对话，然后来到之前找到整备技师的地方，那个高台西南部有一个地缝，在地缝旁边找到隐藏宝箱拿到恐怖组织的徽章，回去交差吧。



AF110（亚峡斯山）

阿瓦隆之书（500CP）

完成三个任务后来到地图东南方完成一个简单的时空迷宫即可。

AF110（亚峡斯山）

屋盖鲁鲁姆的种子（2000CP）

完成时空迷宫后来到亡都门前和红球对话，然后来到地图标示附近就会遇到屋盖鲁鲁姆，作为前作出现过的一个初期讨伐怪，这家伙的实力不怎么样。除了攻击力比较突出之外没什么特点。注意回复毒状态即可。后期来到的话几乎毫无压力。



AF110（亚峡斯山）

控制装置·第1道密码（300CP）

这算是AF100年毕尔吉遗迹坚钢环委托任务的关联任务之一，首先要在AF100年的亚峡斯山和之前霍普他们所在地方的女性对话（她也有可能来到后面的楼梯上），然后来到AF110年，在地图最右侧的那个岔道里（就是AF010年通向AF200年约尔芭乡的那个地方）找到隐藏起来的人，和他对话选择“索涅姆”（注意看清楚答案再选）之后可以入手。

AF400（桑瑞斯水乡）

迷子布丁系列（每个800CP）

从AF100年亚峡斯山南部的水色时空门（之前被一个时空迷宫挡着）来到这里之后自动接到任务找到五色布丁，这些需要寻找的布丁都在对应颜色的成年布丁群中，找到布丁群后莫古利会有反应。首先面前的红色莫古利群中就有一个，然后往东南方走，白色布丁群中有一个，回到一开始的平台往北走，北部那个小平台上可以找到一群，然后坐陆龟来到地图北部，之前通往时空的狭间的那个平台上可以找到一群，下陆龟之后不久就能看到黄色布丁，最后一群在北部地区（有商店那里）东南方的一个树枝上。

AF400（桑瑞斯水乡）

小魔王红椒战队的种子（2500CP）

找齐全部五个迷子布丁后来到地图标记地点开战（一开始看到这些家伙的颜色就想到五色战队，没想到还真是战队……），轻松解决掉，最后在塞拉的佛门狮子吼神功下问题彻底解决。

AF400（桑瑞斯水乡）

重力晶核·η（800CP）

击败五色战队后回到它们聚集的地方找到。

年代不明（享乐的宫殿上都）

小陆行鸟的软毛（600CP）

后期去陆行鸟赛跑的房间，在房间左侧的扶手上可以看到一只幼年陆行鸟（萨兹头上那只……），对话获得。

年代不明（享乐的宫殿上都）

赛扎的骰子、无价奖品、混沌水晶（500CP~800CP）

这三个历史断片需要在领奖品的地方换取，如果习得商店打折用的历史断片技能：提升商店打折额度的话分别需要7500、7350、7500枚硬币，直接花钱买相应数量的币进行兑换就可以了。

年代不明（享乐的宫殿上都）

幸运币（200CP）

在上都右边的房子里玩老虎机，转出一枚幸运币，推荐方法是买两万个币，开始玩之后找一个胶带把LB键绑住，然后去看两三部动画应该就能拿到了。

AF4XX（新都学院城）

猜谜系列（每个400~1000CP）

猜谜系列一共分为两种，一种是猜谜机器，看地图可以看到地图上有四个粉红色标志的机器，过去猜谜连续答对十道题就可以拿到；另一种是寻找猜谜教官泰迪熊，他第一次会以隐身的状态出现在学院本部的猜谜机器前（每次肯定都会最早出现在这里），调查出来和他对话进行猜谜，答对一道题他会消失，然后会在全城随机十个地方出现，第二次找到他会问你两个问题……以此类推，一共五次，全部答对后拿到历史断片。如果大家觉得全城每个点都寻找太麻烦的话有两个方法：首先是来到一个候补地点，听那里的人讲话，那里的人会告诉你泰迪熊的具体位置，一旦看到他们谈论“熊”、“叔”这类关键词，那就说的是泰迪熊。另外一种方法是守株待兔法，由于泰迪熊每次出现的位置会在你回到历史转折点之后发生改变，所以可以守株待兔等着他，通过不断出入历史转折点的方法刷出来，不过效率很低而已。

AF4XX（新都学院城）

学位：怪物博士（1000CP）

最耗时间同时也是难度最高的一个历史断片，在学院本部中可以找到一个白头发的胖博士，对话可以接到任务，我们需要完成100%的怪物图鉴，具体情况参照后面的相关研究内容。

敌人图鉴

注意只有战斗胜利结束的情况下才能把敌人受到图鉴中，敌人逃跑也能收到，但是我们这边放弃战斗的话就不可能了。

时空怪物

虚空虫

名称	出现场所	备注
时光自游怪	新波达姆AF003	–
时光海精灵	约尔芭乡AF200	–
时光漂流怪	新都学院城AF500	–
时光底栖怪	新波达姆AF003	–
时光螯肢怪	约尔芭乡AF200	–
时光海蜘蛛	新都学院城AF500	–

虚空人

名称	出现场所	备注
歌革玛各	新波达姆AF003	BOSS
歌革玛各	新波达姆AF003	BOSS
歌革玛各	逐渐死亡的世界AF700	BOSS
阿洛伊代	亚峡斯山AF010	BOSS

水晶兽

名称	出现场所	备注
帕可·紫水晶	新都学院城AF500	BOSS
帕可·舒俱来	新都学院城AF500	BOSS



野生怪物

猛兽

名称	出现场所	备注
白银狮	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，集落周围
丽齿兽	新波达姆AF003	–
乌利迪西姆	毕尔吉遗迹AF005	–
马娜盖鲁姆	新都学院城AF500	–
屋盖鲁鲁姆	亚峡斯山AF110	–
饥饿凶颚	毕尔吉遗迹AF005	稀有怪

水怪

名称	出现场所	备注
血腥巴斯	约尔芭乡AF300	–
污臭巴斯	约尔芭乡AF300	–
树篱蛙	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
泥浆蛙	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
凯兰多撒乌鲁斯	桑瑞斯水乡AF300	–
凯兰多篮普多尔	桑瑞斯水乡AF300	–
山葵蛙	新波达姆AF003	–
塔巴斯可蛙	新波达姆AF003	–
负子蛙	亚峡斯山AF100	–
古蝾螈	亚峡斯山AF110	–

小鬼

名称	出现场所	备注
小精怪	毕尔吉遗迹AF005	–
小恶魔	毕尔吉遗迹AF005	–
小顽童	亚峡斯山AF110	–
恶精灵	亚峡斯山AF100	–
巴玛帕玛	新都学院城AF500	–
咪咪	新都学院城AF500	–
吉利哈	桑瑞斯水乡AF300	–
云沙迦那西	桑瑞斯水乡AF300	–
捣蛋鬼	毕尔吉遗迹AF005	–
绊足鬼	毕尔吉遗迹AF005	–
亚彭塔木钦	逐渐死亡的世界AF700	–

妖人

名称	出现场所	备注
夜叉鸟	拜尔山峰AF010	–
夜叉鬼鸟	拜尔山峰AF010	–
刚达雅克斯	亚峡斯山AF010	–
水妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，南部水色时空门附近
红发童妖	拜尔山峰AF010	–
贾洪加斯	亚峡斯山AF010	–
水精灵	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，南部水色时空门附近
白羽尊者	拜尔山峰AF010	–

浮妖

名称	出现场所	备注
锐刺鬼蝎	阿尔卡奇鲁第大平原	沙尘天气，地图中部附近
巨害植物怪	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，集落附近
哈古雷马奇斯	亚峡斯山AF100	–
石斛兰	毕尔吉遗迹AF005	–
曼陀罗	亚峡斯山AF010	–
坏死	亚峡斯山AF01X	–



甲壳兽

名称	出现场所	备注
兰多盖雷欧	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
堡垒龟	亚峡斯山AF100	–
修兰乌特斯	桑瑞斯水乡AF300	稀有怪

地虫

名称	出现场所	备注
爬虫	亚峡斯山AF100	–
大嘴怪	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
拟态海牛	新波达姆AF003	–
蹒花	亚峡斯山AF010	–
毒花怪	新波达姆AF003	–

飞龙

名称	出现场所	备注
斯拜库罗	毕尔吉遗迹AF005	–
蛇龙	阿尔卡奇鲁第大平原	沙尘天气，集落附近
雷神	亚峡斯山AF110	稀有怪
死亡凝视	亚峡斯山AF100	稀有怪
蛇神	桑瑞斯水乡AF400	–

灵兽

名称	出现场所	备注
修洛特尔	新都学院城AF500	这三种怪物的出现方法比较特殊，AF500年的新都学院城最后一个存档点往东边的楼梯下面走，会随机遇到修洛特尔和死神密基斯特利（一组两个）或者恶神迪斯卡特利波卡两种敌人组合其中之一，如果消灭了其中一组的话，必须关门重新进来才能刷，如果第二次还是遇到和上一次相同的敌人的话，可以立刻后撤让它们消失，然后回到刷出敌人的地方，这样敌人的种类会随机进行更换。
死神密基斯特利	新都学院城AF500	
恶神迪斯卡特利波卡	新都学院城AF500	

金刚龟

名称	出现场所	备注
龙龟	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气

布丁

名称	出现场所	备注
魔王红椒	桑瑞斯水乡AF300	–
布里干酪	桑瑞斯水乡AF400	–
古冈佐拉	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，集落附近
泥田怪	桑瑞斯水乡AF300	–
乌多	逐渐死亡的世界AF700	–
小魔王红椒	桑瑞斯水乡AF300	–
小魔王红椒·蓝	桑瑞斯水乡AF400	–
小魔王红椒·黄	桑瑞斯水乡AF400	–
小魔王红椒·黑	桑瑞斯水乡AF400	–
小魔王红椒·粉红	桑瑞斯水乡AF400	–
变异番茄	桑瑞斯水乡AF300	BOSS
全熟布丁大王	桑瑞斯水乡AF300	第一次和它进行战斗的时候遇到
全熟布丁大王	桑瑞斯水乡AF300	悖论结局里非弱体化的那个

巨兽

名称	出现场所	备注
凶恶巨兽	亚峡斯山AF010	–
大凶恶巨兽	阿揭斯塔AF200	–
亚潘达	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，龙龟所在地附近，注意和它交战之前如果龙龟还在的话就要把它引得离龙龟远点，否则可能因为过分接近龙龟导致无法开战
镰刀巨兽	约尔芭乡AF400	–
狮头神	亚峡斯山AF01X	稀有怪

妖精

名称	出现场所	备注
妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，集落周围
妖精领导	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，集落周围
小白怪	毕尔吉遗迹AF300	稀有怪
小白星	毕尔吉遗迹AF300	稀有怪
魔妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，南部
魔妖精中锋	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，南部
矿坑妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，南部
王牌矿坑妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，南部
甘寇纳妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，东部西部之间的峡谷中
甘寇纳妖精老大	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，东部西部之间的峡谷中

鱼人

名称	出现场所	备注
半鱼人欧安涅斯	桑瑞斯水乡AF300	–
沼泽怪人	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
半鱼人阿普卡鲁鲁	新都学院城AF500	–
鱼人王子	桑瑞斯水乡AF300	稀有怪

食腐兽

名称	出现场所	备注
食腐兽	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部，要先接受讨伐它的委托才会出现
小食腐兽	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部

仙人掌怪

名称	出现场所	备注
仙人掌怪	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，集落周边
大仙人掌怪	阿尔卡奇鲁第大平原	和サボテンダ–战斗时候一直不打它，一会就会进化成这个敌人，打败之后两个都会收录，战斗前记得编一个完全没有攻击力的组合并以该阵容为默认阵容，你要知道这家伙死起来很快的
金属仙人掌怪	逐渐死亡的世界AF700	稀有怪，擅长逃跑，不过逃跑也一样算收集到图鉴中
仙人掌怪先生	阿尔卡奇鲁第大平原	雨或者沙尘天气·集落周边
仙入掌怪	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，集落周边，注意名字和普通仙人掌有一点不同，头上顶着一朵小花的
仙人掌巨怪	阿尔卡奇鲁第大平原	在西部和东部的地方会发现绿色的ジャボテンダ–の石碑，一共三个，调查石碑就会出现
金属仙人掌巨怪	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，东部和西部之间的峡谷谷底，稀有怪，跟它作战要注意加快速度，打得太慢的话它就会使用针万本。

提灯怪

名称	出现场所	备注
提灯怪	毕尔吉遗迹AF300	稀有怪
提灯怪王	毕尔吉遗迹AF100	稀有怪，建议能力升满再来对付它，如果能力低于一定程度的话它会使用一招全员9999伤害的招式秒掉我们

壶猫

名称	出现场所	备注
猫妖	毕尔吉遗迹AF005	事件中获得的
喵猫	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
薛丁格	新都学院城AF500	在最后一部分之前会遇到它，这玩意在国内通行的翻译叫薛定谔
猫又	约尔芭乡AF400	–

陆行鸟

名称	出现场所	备注
陆行鸟	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，集落周围
白陆行鸟	约尔芭乡AF300	–
黑陆行鸟	拜尔山峰AF010	–
青陆行鸟	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气或者雨天，西部
红陆行鸟	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天，西部
绿陆行鸟	亚峡斯山AF100	–
紫陆行鸟	毕尔吉遗迹AF300	–

凶龙

名称	出现场所	备注
马杜克	阿尔卡奇鲁第大平原	BOSS

军用兵器

中型机甲兵

名称	出现场所	备注
狩猎机甲兵	阿揭斯塔AF200	–
坦克机甲兵	拜尔山峰AF200	–
长矛机甲兵	新都学院城AF500	–
剑士机甲兵	新都学院城A400	–

大型机甲兵

名称	出现场所	备注
龙骑机甲兵	阿揭斯塔AF200	–
长枪机甲兵	阿揭斯塔AF200	–

猎豹型军用兽

名称	出现场所	备注
猎豹猛牙	阿揭斯塔AF300	–
夜光山狮	阿揭斯塔AF200	–

矮人型军用兽

名称	出现场所	备注
探查型矮人	约尔芭乡AF200	–
市镇型矮人	阿揭斯塔AF200	–
甲型地精	新都学院城AF400	–
乙型地精	拜尔山峰AF200	–

黄蜂型军用兽

名称	出现场所	备注
黄蜂叶隐	拜尔山峰AF200	–
黄蜂阵风	阿揭斯塔AF200	–

寄生型军用兽

名称	出现场所	备注
寄生自律机雷	约尔芭乡AF200	–

乌龟型军用兽

名称	出现场所	备注
月光龟	约尔芭乡AF200	稀有怪
阳炎龟	阿揭斯塔AF200	–

布丁型军用兽

名称	出现场所	备注
布丁医护兵	阿揭斯塔AF200	–
布丁电机兵	阿揭斯塔AF300	–



巨兽型军用兽

名称	出现场所	备注
凶恶巨兽零式	新都学院城AF500	在最后的平台之前遇到，虽然并不是固定敌人但是会在你刚一踏上最后的平台时候遇到，这家伙会和两个薛丁格一起出现，即使能力全部升满也不容易对付，最好先集中火力在它身上，薛丁格防御力很高，很难一下打死

机动骑兵

名称	出现场所	备注
迦楼罗	拜尔山峰AF200	–
迦陵频伽	毕尔吉遗迹AF100	收集“两个启动密码”这个历史断片的过程中遇到
卷丹百合	约尔芭乡AF300	–

巨兵

名称	出现场所	备注
悖论·α	毕尔吉遗迹AF005	BOSS
亚特拉斯	毕尔吉遗迹AF005	弱体化之后
亚特拉斯	毕尔吉遗迹AF005	非弱体化

古代兵器

机械兵士

名称	出现场所	备注
野蛮士兵	新波达姆AF003	–
近卫军士兵	毕尔吉遗迹AF005	–
贵族士兵	阿尔卡奇鲁第大平原	沙尘天气，南部

战斗工兵

名称	出现场所	备注
重装步兵	毕尔吉遗迹AF005	–
龟甲阵兵	阿尔卡奇鲁第大平原	沙尘天气，中央
斯库塔利	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天或者雨天气，中央

铁骑士

名称	出现场所	备注
无敌不朽神	阿尔卡奇鲁第大平原	砂埃天气南部，接受依赖后出现
飞燕剑	阿尔卡奇鲁第大平原	无敌不朽神召唤出来

炸弹

名称	出现场所	备注
炸弹	拜尔山峰AF010	–
休兹	毕尔吉遗迹AF300	–
阿帕拉契	拜尔山峰AF010	–
瀑雨	阿尔卡奇鲁第大平原	沙尘天气，东侧靠南部的那些地道里
龙卷风	毕尔吉遗迹AF100	–
岩屑	阿尔卡奇鲁第大平原	晴天天气，东南部水色时空门附近
手榴弹	约尔芭乡AF400	–

大型重机

名称	出现场所	备注
无畏战机	拜尔山峰AF010	北部的山道上，造型就是前一代霍普剧情中驾驶的那种“拖拉机”

尸骸

步行尸骸

名称	出现场所	备注
食尸鬼	新都学院城AF400	–
妖鬼	毕尔吉遗迹AF005	依赖任务中会遇到
丧尸狂	逐渐死亡的世界AF700	–
达基西姆	新都学院城AF400	–
吸血鬼	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，西部
盖依塞里克	新都学院城AF400	在西北部有三个阻止你通行的路障，路障附近可以看见这个大家伙，最后全职业升满HP在7000以上之后再来对付它。
弗摩尔	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，西部最西端附近，同样建议能力升满后再来挑战，战斗中不用攻击它的手，全力打它的本体就行
鼻拉第斯屋拉斯	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，南部
马纳布朗西	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，南部水色时空门附近，和鼻拉第斯屋拉斯长得很像，但是实力强出了不止一星半点，不过好在行动比较慢，它的特写招式“无双剑”威力很大，范围也比较广，最好不要让他活到出招的时候



飞行尸骸

名称	出现场所	备注
尼拉璞希	新都学院城AF400	–
拜尔科拉基	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，西部
蝶蝶	约尔芭乡AF200	–
克邱特斯	新都学院城AF400	–

特殊尸骸

名称	出现场所	备注
伊斯普斯特克	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，西部，开启“战斗狂”之后这家伙会以很高概率两个两个出线。这家伙有一个很烦人的特性，在崩坏之前物理攻击无效且所有伤害降低，而崩坏槽也非常难上升，即使以偷袭的方式开战也很难短时间把其中一个敌人打崩坏。所以建议大家在围攻一个的时候抽空关注一下另外一个的崩坏槽，不要让它崩坏槽清零，那样就不好打了。它只有一种攻击模式：连续魔法，如果抽风连续使出高杀伤力的魔法的话对我方伤害很大，要注意回复。
拉尔拔	约尔芭乡AF200	–

死将

名称	出现场所	备注
黄泉	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，南部高台上，接受委托后出现
赛诺毕亚	新都学院城AF400	BOSS
娃霸拉托斯	新都学院城AF400	和赛诺毕亚同时出现
葛尔鸠拉	亚峡斯山AF01X	接受委托后出现
安迪罗	约尔芭乡AF400	稀有怪、最强敌人，在北部的白色沙滩上出现，对付的方法请看后面的相关研究

特殊

守护者

名称	出现场所	备注
凯厄斯·巴拉德		一共8个，剧情中遇不到的几个请参照结局研究部分

法尔希

名称	出现场所	备注
亚种法尔希 亚当（以及亚种法尔希左触手和右触手）	阿揭斯塔AF200	每组三个，一共四大组共12个，剧情战斗中可以收录6个，选项中不选择“骂霍普”的话会再次和它战斗，收录到3个，在触发悖论结局的时候遇到最后三个。

召唤兽

名称	出现场所	备注
巴哈姆特·混沌		序章
奥汀·暮光	拜尔山峰AF200	相关任务中遇到

具翼之混沌

名称	出现场所	备注
巴哈姆特·沃罗	–	最终BOSS
巴哈姆特·沛希欧	–	最终BOSS
巴哈姆特·雷希欧	–	最终BOSS

注：标有“稀有敌人”的，可以习得历史断片技能：战斗狂之后开启技能效果然后再去对应地方刷，其实不只是这些稀有敌人，一些出现率很低但是不算稀有敌人的敌人也可以通过挂技能的方法刷出来；上表所列的怪物出现地点并非唯一；特殊敌人的出现方法请看关于全历史断片的研究。

▶ 关于中文题库

由于没有官方资料，中文题库还无法总结，有网友总结出了猜谜机器的题库，但是由于没有得到网友的授权，只能让大家去对应的网址看了：

http://bbs.ffsky.com/showtopic-1803418.aspx

▶ 击败最强者



不算DLC中的奥美加的话，安迪罗是全游戏中最强的敌人（名字难道是借用了匈奴王阿提拉吗），出现在AF400年的约尔芭乡北部白色沙滩附近。它的存在将是玩家们完成敌人图鉴的最大障碍。

它的特性和战斗模式如下：

1. 它的HP高达370万，不会中毒，虽然对降低防御力的魔法没有抗性，但是也不是很容易让它中状态，而且还能解除状态。

2. 它的普通攻击比较弱，多半是使用各种属性的魔法，伤害力不是很高，但是必杀技是全体攻击技，还有削弱HP上限的效果。在连续多次使用的情况下可能我方的HP上限会被降低到一半左右。

3. 也是它最令人厌烦的特性，在战斗中它会随机召唤高级尸骸，尸骸不仅能帮它进行攻击，一段时间后还会被它吸收回复HP，越到后期它的回复量越高。

好在这家伙不会因为HP降低而改变攻击模式，不过仅仅这样已经够难的了，我们需要在战斗前作一些准备，首先职业必须升满，攻击力和HP越高越好，最好拿到布丁医护兵和最强的ATTACKER奥丁·暮光，能力最好也升到上限，我们还需要准备足够的回复复活道具以及至少一个圣灵药回复HP上限。

战斗中先对它使用降低物理魔法防御力的魔法，直到它进入两防降低的状态之后立刻猛攻，这样一轮攻击下来我们大概可以打掉它5万左右的HP，之后它会进行召唤，如果HP还过得去的话就不要回复，一旦看到杂鱼出现就立刻切换攻击目标，争取在敌人被吸收之前消灭掉这些杂鱼，期间可以稍微攻击一下它保持BREAK值不被清零（或者干脆就直接使用全体攻击型的怪物必杀技，比如“斩铁剑”）。之后也需要注意一点，就是无论什么情况，只要召唤出敌人的话就一定要第一时间消灭。两位主角的HP上限已经到一半以下的话就用圣灵药进行回复，它取消状态的话就重新给它上状态，如此不断重复即可。普通难度干掉它有一个相关成就。

▶ 全地图100%注意事项

总体注意事项

首先肯定要发现这个地点在所有年代的场景，很多场景只有特定年代才能开放的。

新波达姆：要点在诺拉的据点那里，那里地形很复杂，有些小地方不容易发现。比如最不引人注目的就是进据点大门（就是蕾布萝面前的那扇大门）之前往左走的一小块区域，很多地图完成度96%的玩家都是卡在了这里。

毕尔吉遗迹：没什么要点

约尔芭乡：注意房间里一定要探索得完全一些。

亚峡斯山：房子里面一定要走到每个角落。

桑瑞斯水乡：由于有的藤蔓是单方向通行的，而且通行线路固定，所以如果发现有的地方还是黑的，就要在两边找找另外的藤蔓或者能通行的路，建议在这里把游戏整体亮度调低发现跳跃标记。

新都学院城：很多人会发现地图显示已经到了100%，但是研究员就是不认，其实这里我们需要把AF500年的地图（也就是最终BOSS战之前的地图）走一遍才能算完成，这个地图有一些孤岛，为了节省时间，可以直接从旁边的砖块上往孤岛上跳，可能跳不上去，但是只要跳到附近也是算走了这块地图的。

阿揭斯塔：完成AF200年的依赖悖论原因物质调查之后获得通行钥匙TYPE-13，可以帮助你来到AF300年该场景的最下层补完地图。

拜尔山峰：没什么要点

阿尔卡奇鲁第大平原：由于地图比较大，所以最好能够骑着陆行鸟来踩遍每个角落，边边角角不要漏过

逐渐死亡的世界：没什么要点，不过由于地图比较大而且这里的陆行鸟是暴走的，所以需要花费大量的野菜。

▶ 非剧情中的另外7个悖论结局的观看方法

除了可以直接在流程中触发的那个结局之外，想看其他结局的话首先要通关，然后去享乐的宫殿上都左边的屋子里找陆行鸟修女习得历史断片技能：关键转折点，下面如果没有特殊说明的话，都需要开启这个技能的效果（在历史断片技能中位列最下方的最下方的技能）。

写本：巨兵们的大战

封闭AF005年的毕尔吉遗迹，然后进入这里，能自由行动后不通过制御装置弱化直接干掉亚特拉斯。

BOSS：亚特拉斯

未经弱化的亚特拉斯攻击力异常强劲，但是攻击模式比较固定，只有三种：拍击、三连击和喷气攻击，拍击很弱，不用注意，而双手抬起就说明要使用三连击，赶紧进行防御，而趴下身子就要使用喷气，这时候可以不防御，直接进行回复即可，它的动作很慢很慢，非常好判断，看见动作再进行反应都来得及。它的BREAK上限为999%。几乎不可能打成BREAK状态，直接解决掉即可。

战斗结束后来到阿尔卡奇鲁第大平原AFXXX，看完剧情即可。

写本：赎偿之梦路

封闭AF200年的约尔芭乡，然后直接去北边的屋顶上找盖亚斯的麻烦。

BOSS：凯厄斯·巴拉德

这次他基本上保持了最终BOSS战时候的强度，而且更令人恶心的是心身活性化回复量的剧升，瞬间回复10万HP，这样很可能就打不完了，相对来说他的攻击力倒是很普通。所以最好开战之后派上JAMMER，他对中毒和降低防御都没有抗性，打成BREAK之后全员猛攻就可以在一次BREAK之后结束战斗（如果最后实在来不及可以使用必杀技迅速解决），不过之后他还会复活一次，照样解决即可。

然后去新出现的AFXXX年的约尔芭乡看剧情。



写本：以布丁攻布丁

封闭 AF300 年的桑瑞斯水乡，打败布丁大王之后直接去挑战没弱化过的全熟布丁大王。

BOSS：全熟布丁大王

攻击威胁很小而且防御力很弱，但是会打消我方的有利状态，这家伙其实可以通过直接猛攻来解决，如果以全职业练满的状态去的话战胜它不过是时间问题。

之后去新出现的 AFXXX 年的桑瑞斯水乡看这个恶搞到家的剧情。

写本：灵魂的复制品

封闭 AF200 年的阿揭斯塔，前面按照剧情来走，进入中央电梯之后不要进行解谜，直接一路上到最顶层和亚种法尔希开战。

BOSS：亚种法尔希

除了 HP 好像变多了之外，我个人感觉这家伙似乎没有强化过的迹象……先干掉左右两边的手，然后直接猛攻本体就能在一个回合内干掉它。

然后来到 AFXXX 年的阿揭斯塔看剧情。

写本：两人的启程

封闭 AF4XX 年的新都学院城，然后发展剧情，把 5 个重力晶核交给艾丽莎之后的对话中，不要跳过任何剧情，最后会出现选项，按 A 键选择不拿，就可以看到这个剧情了，真是神发展啊。

写本：世界终焉的天空

封闭 AF4XX 年的新都学院城，正常进行剧情，来到时空的狭间之后正常进行剧情，最后和盖亚斯开战，我们需要打赢他。

BOSS：凯厄斯・巴拉德

由于我们只有塞拉和怪物同伴，一旦塞拉被击败战斗就结束了，而且盖亚斯的实力又不是三拳两脚可以打倒的，所以这里需要一些特别的战术。首先选一个职业为 DEFENDER 的怪物同伴并加以培养，HP 最好达到 6000 左右，塞拉的职业选 JAMMER，开战之后用 JAMMER 的魔法血腥不断削减他的 HP 上限，一旦他强化自己的能力就使用驱魔抵消掉，回复就用道具。如果运气好能把他打成 BREAK 状态也不要切换成 ATTACKER 职业追击，还是使用血腥不断削减上限。等把 HP 上限削减到 27000 左右就可以换用魔法毒化让他中毒，其他情况应对方法不变，等他的 HP 只有 6000 左右的时候就可以全力攻击了，死后还会复活一次，不过 HP 上限依然只有 27000，战术不变打他到死就好。

之后来到 AFXXX 年的新波达姆看剧情。

写本：继承混沌之者

封闭 AF4XX 年的新都学院城，正常进行剧情，注意，下面比较重要：**在控制塞拉在时空的狭间和盖亚斯发生战斗前，把“历史断片技能”中的“关键转折点”技能设定成 OFF，然后正常进行剧情，拒绝闪电，之后来到逐渐死亡的世界后再把这个技能打开，**然后单挑战胜盖亚斯。战斗本身并不困难，虽然我们只有一个人连怪物同伴也不带，但是敌人也不会强到那里去，当做一场正常战斗就好了，HP 不多的时候记得用道具回复，他依然会复活一次，不过总的来说仍然很简单。

之后去 AFXXX 年的逐渐死亡的世界看剧情。

▶ 全狂野欧帕兹一览

1.毕尔吉遗迹AF005、讲解莫古利雷达的地方自动入手。
2.桑瑞斯水乡AF300、乘坐陆龟的时候可以在前行不远处的下方发现。
3.阿揭斯塔AF200第一张地图可以拿到。
4.享乐的宫殿上都用10000枚硬币换到（只能换一次）。
5.阿尔卡奇鲁第大平原西部悬崖下面，悬崖下有个小平台，就在那上面，不过不要试图跳到那个小平台上。
6.毕尔吉遗迹AF300收集历史断片：铱合金环那个委托完成后拿到。
7.约尔芭乡AF200地图中部偏左上的位置，具体位置在下楼梯之前可以看见的某个不可到达的屋檐上，建议把游戏亮度调低来找。
8.新都学院城AF4XX地图最右下方那个“口”字形区域的上部。
9.剧情中去过新波达姆AF700之后回到逐渐死亡的世界，和幽儿挂掉那里的石像对话选择“已经有了觉悟”。
10.亚峡斯山AF100全部历史断片收集之后拿到



▶ 反转时空锁位置一览

1.亚峡斯山AF010年，需要陆行鸟跳上去的高台北部一点的位置。
2.约尔芭乡AF200年，右下方的房屋内可以找到该区域地图，也能找到一个反转时空锁。
3.亚峡斯山AF01X年，刚出现在这个场景的时候面前就可以发现。
4.享乐的宫殿上都中可以拿到。
5.新都学院城AF400年，那个要求全地图100%达成的委托人南边一点的位置。
6.时空的狭间中可以拿到两个。
7.毕尔吉遗迹AF100年中部那个宽阔的大院子，就是之前AF005年获得莫古利雷达能力那里。
8.约尔芭乡AF300年中间偏左上部有一个通向下方的楼梯，楼梯中间可以发现，需要扔过去拿。
9.新都学院城AF4XX年学院本部的猜谜机器所在场景中部有一片无法到达的地方，扔过去拿到。
10.阿揭斯塔AF200年，51层右下角地图外面。
11.逐渐死亡的世界村落中段路右边。
12.新都学院城AF500年中部必经之路的宝箱里获得一个，最上部宝箱获得一个，自动拿到一个。
13.通关后自动拿到一个。
14.毕尔吉遗迹AF005年可以自动入手一个。
15.毕尔吉遗迹AF300年地图左中部那个需要陆行鸟跳进去的小花园。
16.亚峡斯山AF100年亡都入口处的宝箱。
17.桑瑞斯水乡AF400年可以拿到。
18.拜尔山峰AF200年可以拿到两个。



▶ 推荐培养的怪物

攻击者

名称	出没地点	成长类型
重装步兵	毕尔吉遗迹AF005	早熟

相信这是大部分玩家捕获的第一个攻击者……作为最早能获得的攻击者来说能力还是不错的，20级的时候攻击力可以达到140左右，HP大概在1800左右，重要的是只需28个1级成长道具就能完全成长。在初期我们的角色攻击力不高的情况下还是能起到不错的攻击效果的。



名称	出没地点	成长类型
小白怪	毕尔吉遗迹AF300	早熟

也是个早熟型的怪物，而且即使玩家很早就利用水色时空门来到这里，手头上的成长道具也能迅速让它成长到能力上限。20级的时候攻击力在500左右，HP在3500-4000之间，可以说用到通关也不成什么问题。小白怪行动速度比较快，可以帮我们在战斗中抢占先手，必杀技是多段打击的技巧，在对方进入BREAK状态的时候可以给敌人造成巨大的杀伤。

名称	出没地点	成长类型
奥汀・暮光	拜尔山峰，支线任务中	大器晚成

这位的强力就不用强调了吧。99级时它拥有超高11000点的HP、超过1000的攻击力和超过500的魔法攻击力，虽然攻击力这方面不如巨兽系的那几位兄弟，但是超高的HP保证了它的生存能力（事实上就算是以HP特化著称的防御者也很少能达到这种级别的HP），战斗时的稳定性远非凶恶巨兽或者狮头神可比（其实这两个巨兽也仅仅比奥汀多了100左右的攻击力，却要少3000多的HP）。而巨大武器给奥汀带来了超广的攻击范围，普通的斩击都有可能席卷到攻击目标周围的敌人，由于属于特殊体型的敌人，奥汀不会产生硬直，也不会浮空，如果敌人拥有多种可以中断我方攻击的技能的时候，奥汀可以帮我们维持敌人的破解值，不让我们之前的攻击功亏一篑。技能方面也很全面，攻防俱佳。毒追击的特性让我们在对付后期那些血牛的时候获得一些好处（因为对付那些家伙多半要用毒）。只是培养起来稍显费力，所需的大量5级成长道具可以去阿尔卡奇鲁第大平原在雨天的东西部之间那条沟里刷小食腐兽。



破坏者

名称	出没地点	成长类型
休兹	毕尔吉遗迹AF300	早熟

跟小白怪几乎同时间入手的一个怪物，而且同样以低廉的消费就能强化到能力上限，在前期，500多的魔法攻击力可以能重创很多怪物的，必杀技炸弹之魂的作用除了能造成伤害之外，还能全面强化我方全体的能力的作用，即使不用它来主攻，出场就强化一下我方能力也是不错的。

名称	出没地点	成长类型
时光自游怪	新波达姆AF003	大器晚成

真正的“大隐隐于市”。虽然是初期就能遇到的小虫，但是很少有人会想到去捕捉它，即使抓到了也很少会有人想到去培养它。其实只要花功夫培养，这家伙到99级的时候拥有与体型极其不相称的高达6000的HP、1000左右的魔法攻击力。技能方面配置十分合理，攻守兼备，所以希望想用怪物角色充当破坏者的玩家在获得怪物捕获能力后回去一趟抓一只。

防御者

名称	出没地点	成长类型
近卫军士兵	毕尔吉遗迹AF005	早熟

其实早期防御者的出场机会不多，但是能力不足的时候在某些场合还是需要它们来吸引火力的。近卫军士兵加入的时机很靠前，而且仅仅28个1级成长道具就能成长到上线，在早期的怪物里2000多的HP也算是比较坚挺了，不过事实上个人认为不着力培养亦可，毕竟出场机会不多。

名称	出没地点	成长类型
魔妖精中锋	阿尔卡奇鲁第大平原	成长良好

后期其实防御者出场的机会也不多，最大的用途是在塞拉带着一个怪物和凯厄斯单挑的那场战斗中充当活靶子，这位HP上限可以达到7500左右，应付这场战斗是足够了。



支援者

名称	出没地点	成长类型
龟甲阵兵	阿尔卡奇鲁第大平原	早熟

很少见的早熟型支援者，能力还算不错。HP比较高，足以扛过初期很多敌人的攻击。就前期来说，它的辅助效果比较明显，至少能很快地学会几种常用的强化魔法。而且这家伙比较重，基本不会被吹飞，在前期一些比较艰苦的战斗中上它的效果比自己人充当支援者的效果要好。

名称	出没地点	成长类型
仙人掌巨怪	阿尔卡奇鲁第大平原	大器晚成

能力非常出众，魔法攻击力上限可以达到骇人的1200以上，这也保证了它的辅助效率。它可以习得各种高级强化魔法，而巨大的体型也让它很难被敌人中断施法，可以说是最强的志愿者。

妨碍者

名称	出没地点	成长类型
树篱蛙	阿尔卡奇鲁第大平原	早熟



老实说个人并不推荐使用怪物同伴作为妨碍者，因为妨碍者经常要根据敌人的抗性和战场形势决定使用什么魔法，而N怪物同伴的AI经常短路，拼命地想让对方中它根本不可能中的异常状态。这位推荐怪物的优势是有弱体化成功率提升的技能，其他方面就是能比较早地习得实用技能。

回复者

名称	出没地点	成长类型
布丁医护兵	阿揭斯塔AF200	成长良好

这个在攻略中已经推荐了好几次了，其他能力好说，它最大的优势在于回复速度超迅速的必杀技，在关键时刻这个必杀技可是救命用的，经常能用这个必杀技力挽狂澜赢得喘息的机会。后期如果觉得它能力不足的话可以选用类型差不多的绿陆行鸟。

▶ 推荐可继承技能习得

能力上升系

HP25%UP：喵猫LV10习得；龟甲阵兵LV20习得
HP30%UP：猫又LV54习得（个人觉得没什么必要把它培养到LV54来学习这个技能，比HP25%上升强不到哪里去）
物理攻击+35%：提灯怪LV24习得
魔法攻击+35%：提灯怪LV22习得

耐性上升系

物理耐性+36%：塔巴斯可蛙LV68习得
魔法耐性+36%：死亡凝视LV32习得
四属性耐性30%UP：大嘴怪LV28习得
各种异常耐性40%UP：坏死LV70习得

破解相关技能

破解持续UP改：市镇型矮人LV20习得
早期破解：古冈佐拉LV44习得
连锁奖励UP改：卷丹百合LV30习得

ATB相关技能

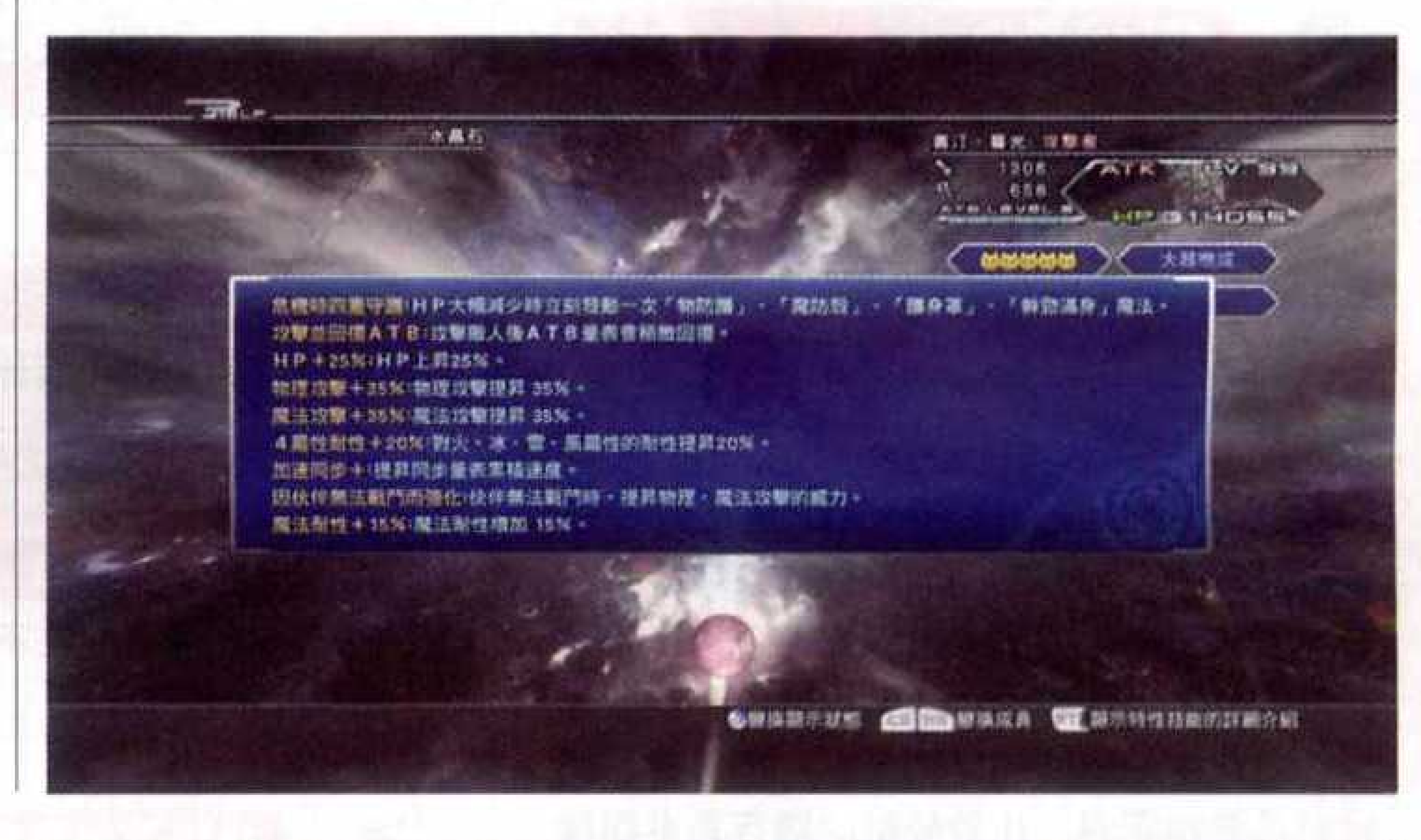
攻击回复ATB：树篱蛙LV20习得
开始时ATB全满：哈古雷马奇斯LV58习得（看似很强的技能，其实实用性有限，因为杂兵大多数可以通过莫古利时钟进行先制攻击，而不能先制攻击的敌人也多半不在乎早砍一刀还是两刀，这个技能最大的意义还是继承给那些支援者抢开局）

回复相关

治疗系回复UP改：猫妖LV99习得
复活回复UP改：蹦花LV30习得

其他类技能

珍贵道具入手率UP：亚彭塔木钦LV16习得；甘寇纳妖精老大LV40习得；锐刺鬼蝎LV70习得
道具入手率UP：修兰乌特斯自带；小食腐兽LV18习得
入手GIL UP：甘寇纳妖精LV20习得



成就说明

成就数量：1000点/31个
难度：★★☆☆☆
在线成就点数：无
全成就所需时间：45小时左右
有无会错过的成就：无
有无不影响成就获得的秘技：无
有无成就BUG：无

本作的成就设置比较令人满意，基本上在取得全成就的过程中游戏也就完美了，而且游戏乐趣基本上一点都没有失去，两全其美，何乐不为?

当然，金无足赤人无完人，本作在一个成就，也就是"身经百战指挥者"这个成就的表现上有点晚节有亏，不过依然不影响本作成就系统的整体表现，如果你爱这个游戏的话，那么相信拿到全成就也不成问题吧！

本作的成就除掉一个外全部可以在EASY难度中取得，用时约45小时以上，可以说是比前作还要简单。但EASY难度下敌人的掉落率会有变化，因此不建议玩家全程以EASY难度来进行，建议仅在挑战强敌时更改难度。



对新生的觉醒 15点
成就条件：剧情相关



往彼方的旅途 15点
成就条件：剧情相关



往明日的希望 15点
成就条件：剧情相关



对昔日的追忆 15点
成就条件：剧情相关



对威胁的挑战 15点
成就条件：剧情相关



对真实的试练 15点
成就条件：剧情相关



对未来的约定 15点
成就条件：剧情相关



无迷惘的胜利 30点
成就条件：在所有互动情境中皆达到PERFECT。
取得方法：游戏中有多处BOSS战会出现互动情境，你必须全部达成PERFECT评价方可解除。如果错过，需要通过关闭时空门重打的方法来获得，建议一周目时就全部拿到。好在QTE只要全部成功即为PERFECT，由于本作QTE判定比较宽松，所以全PERFECT其实并不难。有互动情境的BOSS战如下：
EPISODE2 毕尔吉遗迹 AF005年的悖论・α
EPISODE2 毕尔吉遗迹 AF005年的亚特拉斯

EPISODE3 桑瑞斯水乡 AF300年的全熟布丁大王（第1战）
EPISODE4 新都学院城 AF400年的赛诺毕亚
EPISODE4 阿揭斯塔 AF200年的亚种法尔希（第2战）

多元世界的幻视者 30点

成就条件：打出所有悖论结局，包括收集160个历史断片之后的隐藏结局。

取得方法：要求玩家看过全部8个悖论结局外加秘密结局。坑爹的秘密结局需要你收集完全部160个历史断片后再把最终BOSS灭一遍才会出现。具体出现的位置在一般结局的后面，之前所有的剧情都可以跳过（包括STAFF名单等等）。



救济与终焉 90点

成就条件：通关获得

陆行鸟骑士 12点

成就条件：累计骑乘陆行鸟移动一定距离，普通或暴走均可，解除时机是下鸟之时。

取得方法：本成就很容易就拿到，实在拿不到的话可以去大平原骑上鸟踩地图。

赌徒之梦 12点

成就条件：在赌场累计赢取1万枚代币，注意必须是赢取，买代币是不算数的。

取得方法：本作的赌博做得挺无趣的，没有太好的办法。此成就要求是赢取的，因此如果你运气不好的话还真不好办。推荐是利用陆行鸟赛跑获得，比较轻松。陆行鸟赛跑推荐使用金陆行鸟（在逐渐死亡的世界中的一个宝箱里获得）。能力升满后基本没什么难度，只是比较耗时间。



为景气付出贡献 14点

成就条件：在商店和赌场累计用掉10万元

出神入化的拔刀 15点

成就条件：连续奇袭攻击100次。

取得方法：比较坑爹的一个成就。要求连续奇袭成功100次，期间可以砍空，可以逃走，但不能先制失败（即不能被敌人碰到）、不能重开。建议找一个敌人又弱又不积极的地方如毕尔吉遗迹AF005年慢慢完成。



因果的调音师 30点

成就条件：将任意一类的历史断片收集完毕



解决一切之人 90点

成就条件：收集完全部160个历史断片

赤红勋章 14点

成就条件：在第2章的毕尔吉遗迹AF005年对亚特拉斯的战斗中拿到5星，注意弱化亚特拉斯的话就拿不到了，建议后期关闭时空门重新挑战。

苍蓝勋章 14点

成就条件：在第4章的阿揭斯塔AF200年对亚种法尔希·亚当的战斗中拿到5星

昏黑勋章 14点

成就条件：在第5章的新都学院城AF500年对帕可·紫水晶、帕可·舒俱来的战斗中拿到5星



破解专家 15点

成就条件：累计将敌人打成破解状态一定次数



疾风袭击者 15点

成就条件：累计奇袭攻击一定次数



组合指挥者 16点

成就条件：累计发动怪物必杀技一定次数



战斗沉醉者 16点

成就条件：在不逃走、不重开的情况下连续战斗一定次数

身经百战指挥者 18点

成就条件：累计切换阵型一定次数。

取得方法：条件非常简单，就是在战斗中多按LB键切换阵型，但要求的次数非常变态。很多玩家反映通关了都没拿到。此成就没有BUG，就是耗时，可以随便找个杂兵，在战斗中以HHH、DDD来回切换，过程非常之无聊。





势如破竹的猎人 30点

成就条件：累计干掉一定数量的敌人



无上之境界 30点

成就条件：塞拉和诺艾尔的全部水晶盘走满



见敌必杀！ 30点

成就条件：将阿尔卡奇鲁第大平原的四大强敌全部击败。

取得方法：阿尔卡奇鲁第大平原的四大强敌分别是：阴天的无敌不朽神、雨天的食腐兽、晴天的龙龟和雷雨时的黄泉。



巨大冲击 90点

成就条件：一次攻击给予敌人99999的伤害

梦幻召唤士 90点

成就条件：令毕尔吉遗迹 AF100年的提灯怪王成为同伴

值得夸耀的武勋 90点

成就条件：击败约尔芭乡 AF400年出现的安迪罗（NORMAL难度限定）



时空之霸者 90点

成就条件：于最终BOSS战取得5星评价



阿揭斯塔

毕尔吉遗迹

新波达姆（AF003）

拜尔山峰

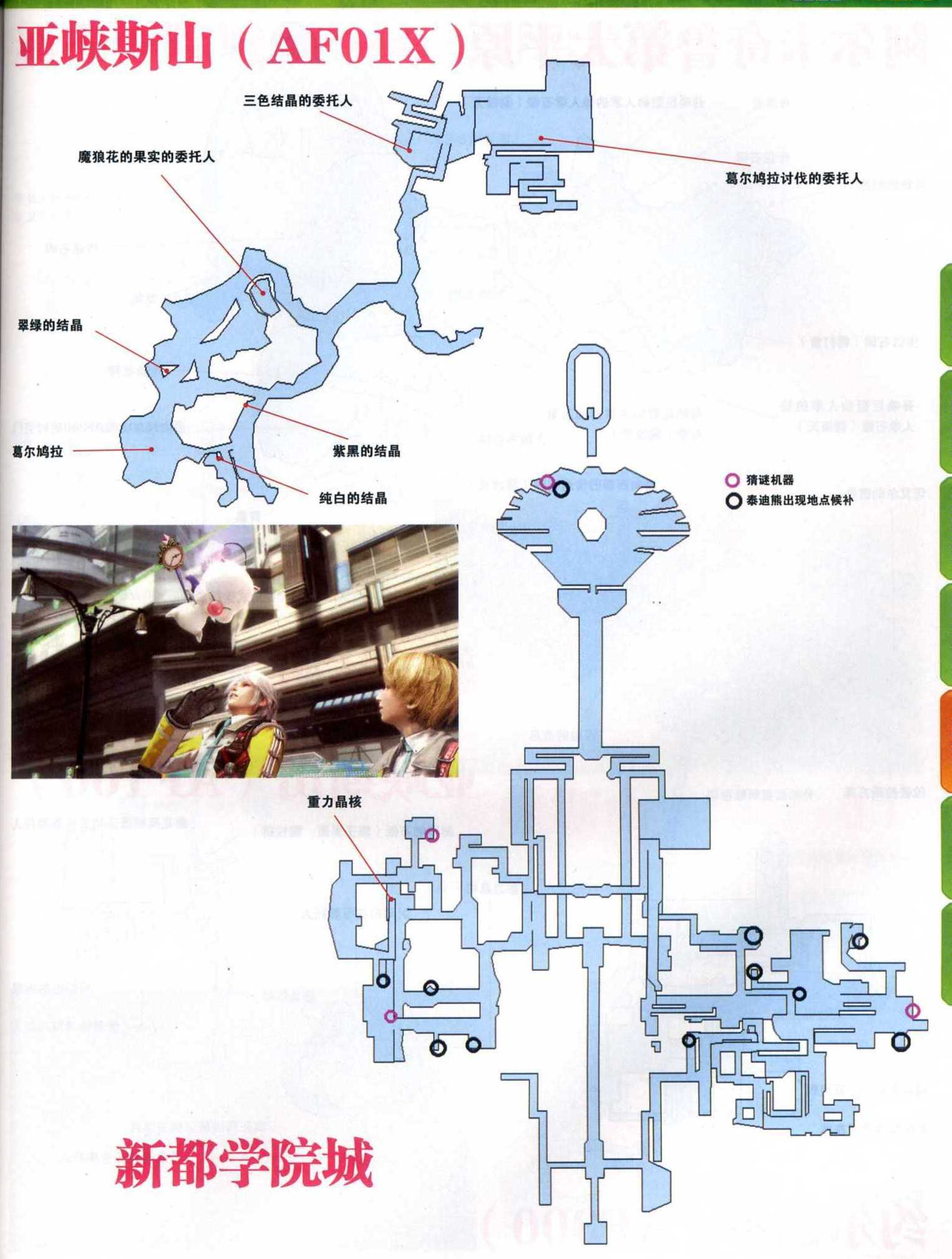
毕尔吉遗迹300

桑瑞斯水乡



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

亚峡斯山（AF01X）



新都学院城

阿尔卡奇鲁第大平原

食腐兽
召唤巨型仙人掌的仙人掌石像（需晴天）
传送石碑
狂野欧帕兹
传送石碑
龙龟
传送石碑（需打雷）
传送石碑
召唤巨型仙人掌的仙人掌石像（需雨天）
召唤巨型仙人掌的仙人掌石像（需沙岚）
无敌不朽神
通向拜尔山峰AF200的时空门
通向西部的传送石碑（需沙岚）
黄泉

诺艾尔的信息
直角式坐标盘
莎拉的信息
拉普拉斯方阵
补给装置解除密码

新波达姆（AF700）

亚峡斯山（AF100）

封印的石板（箱子里面，需投掷）
幽花荷姆薇洁相关任务委托人
重力晶核 · ε
封印的石板委托人
信息终端
可能性的球根
索涅姆情报获取人
幽花荷姆薇洁相关道具
信息终端任务委托人

通过其余六个后出现
● 时空迷宫所在地

约尔芭乡（AF300）

新都学院城AF500

● 仙人掌中继点
■ 立方机关

约尔芭乡（AF200）

狂野欧帕兹（站在这里投掷）

重力晶核・γ

巨大蛋

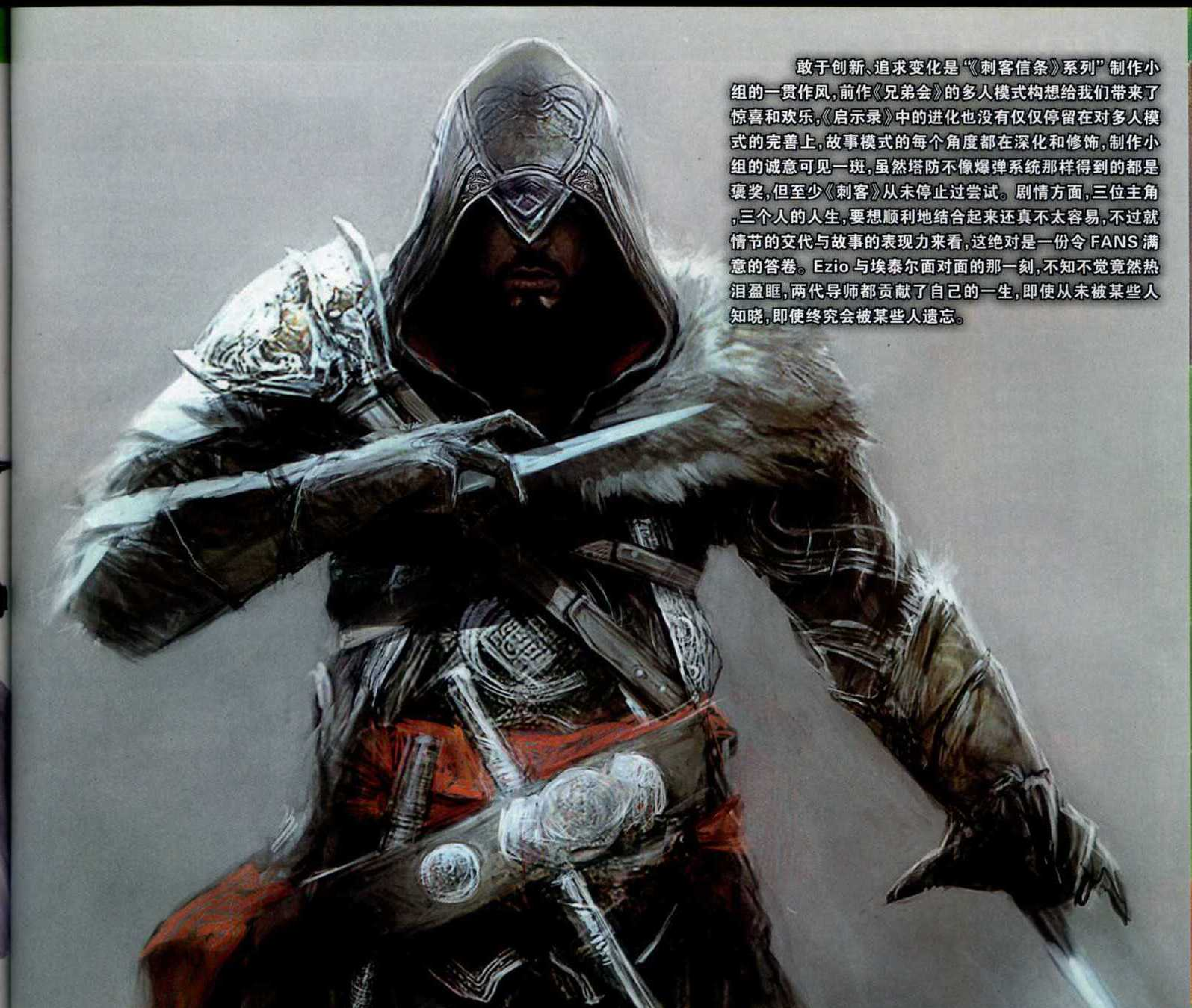
亚峡斯山（AF110）



逐渐死亡的世界



金陆行鸟
欧米茄的烙印
幽儿挂掉的地方（通过后可以回这里拿狂野欧帕兹）
混沌的烙印
通向毕尔吉遗迹AF100的时空门
究极的烙印
亚峡斯山（AF010）
热情宝珠
魔狼花的果实
帕朵拉的石板
凶恶巨兽的牙的委托人
重力晶核·ξ
馬雷爾莫
明明是好不容易才發現的，
能解開古代史之謎，歷史性的大發現我竟然——
约尔芭乡（AF400）



敢于创新、追求变化是“《刺客信条》系列”制作小组的一贯作风，前作《兄弟会》的多人模式构想给我们带来了惊喜和欢乐，《启示录》中的进化也没有仅仅停留在对多人模式的完善上，故事模式的每个角度都在深化和修饰，制作小组的诚意可见一斑，虽然塔防不像爆弹系统那样得到的都是褒奖，但至少《刺客》从未停止过尝试。剧情方面，三位主角，三个人的人生，要想顺利地结合起来还真不太容易，不过就情节的交代与故事的表现力来看，这绝对是一份令 FANS 满意的答卷。Ezio 与埃泰尔面对面的那一刻，不知不觉竟然热泪盈眶，两代导师都贡献了自己的一生，即使从未被某些人知晓，即使终究会被某些人遗忘。

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

文 铃　美编 心の永恒

刺客信条 启示录	Ubisoft	动作
X360 Assassin's Creed: Revelations		美版
2011年11月15日	1人/多人在线	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

系统解析

主要地图要素

MEMORIES
- 主线任务
- 次主线
- 佣兵任务
- 盗贼任务
- 招募任务
- 观察点
- 圣殿骑士首领
- 懦夫圣殿骑士首领
- 隐藏墓穴
- Animus数据碎片
- Ishak Pasha回忆录
- 宝物
- 书籍
- 刺客首领任务

OBJECTIVES
- 刺杀目标
- 我方目标
- 跟踪目标（不可杀死）
- 目的地

ECONOMIC MARKERS

MAP　LS Browse Legend　B Back

主要地图要素

CONSTANTINOPLE
- 刺客总部
- 吉卜赛总部
- 佣兵总部
- 盗贼总部
- 信号塔
- 爆弹补给箱
- 地下通道
- 刺客分部
- 分部防御
- 锁住的分部
- 圣殿骑士分部
- 点燃的信号塔
- 圣殿骑士碉堡
- 尚未建造的建筑
- 吉卜赛建筑
- 佣兵建筑
- 盗贼建筑
- 地标
- 暂时不能建造的建筑
- 竞技场
- 圣殿骑士信使
- 偷袭者
- 港口

TEMPLAR AWARENESS MARKERS

MAP　LS Browse Legend　B Back

按键列表

X360 按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
十字键	道具快捷键（可自定义）
Y	投掷 / 发射
X	攻击 / 刺杀
A	跳跃 / 偷窃 / 前踢
B	松手 / 抓住 / 动作键
LB	呼叫刺客
RB	调出道具 / 装备栏
LT	锁定 / 取消锁定
RT	起跑准备 / 攀爬准备
LS	发动鹰眼
BACK	显示地图
START	暂停菜单

鹰眼

鹰眼在本作的按键产生了革命性的变化，可能是考虑到射击类的武器数量增多，而武器的快捷键又少，因此以前鹰眼专用的Y键被拿来用作远程武器的发射，按下LS变成了鹰眼发动。本作鹰眼的能力再度升级，可以当做一部高端的分析仪器来使用，开启后不仅能分析出目标，还能跟踪目标足迹甚至重现案发现场，并可以无视烟雾来观察周围的情况，实用度已经达到无可取代的高度。

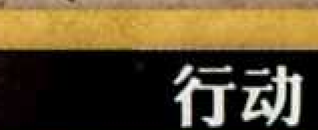


隐匿

本作增加通缉度的地方实在是太多了，并不局限于刺杀时暴露身分，几乎任何有意义的行为都会让通缉度上升，诸如购买地标、修建商店、招募刺客这样再正常不过的行为也会给自己惹麻烦，所以每隔一段时间都要花费一点心思去降低通缉度。降低的方法主要是两种：一种是买通演讲者，给他们的钱可以在通缉度降低后马上偷回来；一种是刺杀官员，官员身边一般两个护卫，看到后可以立刻锁定并让手下去搞定，自己都不用出手。



基本动作



行动

角色的行动没有因为年纪的关系而受到影响，本作的攀爬还引入了新型袖剑Hookblade，这种袖剑在跳跃和攀爬上的有效距离更长，借助它的帮助，角色在某些地方也能跳得更远。本作部分建筑物间新增加的滑索也是用Hookblade来完成的，除此之外，这种新袖剑还有一些战斗动作，游戏流程中会有相关教学，只不过它们完全华而不实。

由于只要按住RT键，游戏中大部分跳跃动作都会自己出，所以关于跳跃的部分只重点解释两种跳跃。信念之跳是本系列的招牌，所有观察点与有鸽子停留的地方都能发动信念之跳，只不过各位跳之前务必找准稻草堆和花丛的位置。蹬墙跳是必须掌握的跳跃技巧，要想顺利拿到Masyaf钥匙或者爬上观察点，不会蹬墙跳是不行的。蹬墙跳其实就是转向跳，让角色沿着墙壁往上跑一段距离，接着往需要转向的方向推左摇杆并按下跳跃键。

刺杀

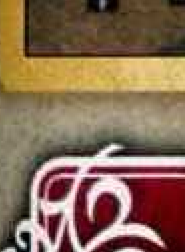
本作新加入了滑索刺杀，当角色在滑行途中时，只要合适的距离范围内有敌人，就可以按下 X 键进行刺杀，动作特色与高空落杀类似。部分情况复杂的场合可以呼叫刺客手下来完成刺杀，另外，本作部分攻击类爆弹也可以取人性命，只要投掷时不被别人察觉就行。武器方面，远程武器有了自己单独的快捷装备栏，按下 Y 键即可发射。



投掷

可投掷和射击的武器就几种，这里重点介绍作为本作的全新武器类型的爆弹，它的加入给刺杀带来了极大的便利，刺杀方法也随之变得多样化。爆弹的制作系统解锁后，玩家能制作出三种不同风格的爆弹带在身上。爆弹装备上即可使用，投掷出去也是指哪打哪，除了干扰敌人，吸引注意力，部分弹药的高杀伤力还能秒敌。游戏中凡是有弹药补给箱的地方都能随时制作并更换身上的爆弹，每次开箱还有材料赠送，不过每种材料是有携带数量上限的，达到上限就不予累计了。





其他要素





服装与铠甲

服装效果主要针对玩家，给玩家提供观赏性，只有默认服装才能正常显示铠甲的样子，如果选择了特殊服装，铠甲的外观就无法正常显示，但性能还是照常发挥。铠甲效果主要针对角色，是角色的防御装备，更好的铠甲能提供给角色更多的生命值上限，更高的防御力，当然，还有更帅气的外观，前提是玩家没有选择特殊服装。

本作的服装共有四套，有两套分别是 DESMOND OUTFIT 和 OLD EAGLE，前者完成全部五段 Desmond 的记忆即可解锁，是 Desmond 的现代装扮，穿着现代装走在伊斯坦布尔大街上的感觉十分有趣。后者的解锁要求则是将游戏主线记忆片段 8 的完成度达到 100%，埃泰尔的老年导师装看起来比 Ezio 还要沧桑。另两套服装 ARMOR OF BRUTUS 与 TURKISH ASSASSIN ARMOR 是限定版的内容。铠甲本作有五套：AZAP ARMOR、MAMLUK ARMOR、SEPAHI ARMOR、MASTER ASSASSIN'S ARMOR、ISHAK PASHA'S ARMOR。前三套是随主线流程逐步在铁匠铺解锁的，铠甲强度递增。MASTER ASSASSIN'S ARMOR 是第二强的铠甲，将七位刺客手下培养到十一级后会立刻获得并自动装备上。ISHAK PASHA'S ARMOR 为本作最强铠甲，获得条件是收集全部十个 ISHAK PASHA 的回忆录，再通过 HAGIA SOFIA 这个遗迹就会获得，同样也是自动装备上。



战斗要点

本作的主角的战斗招式众多，不过真正简单实用的还是那几样：连续攻击、防御反击、后跳、徒手夺武器、前踢。历代中，不同种类敌人的差别往往停留在外貌上，或者体力的多少等等，但本作中就有了很大变化，有些招式对几种敌人很管用，但对另几种敌人可能就行不通，需要根据实际情况来选择相应的招式进行战斗。由防反衍生出来的连杀依旧是最强最好用的攻击技能，进入连杀状态后能一招击毙绝大部分的敌人，连杀还配合有慢镜头特写（杀死身边最后一名敌人），可谓实用性和观赏性俱全。

游戏中的敌人基本来自两个阵营，土耳其士兵和拜占庭士兵，两个阵营的远程兵都是混战中要优先解决掉的家伙，被他们打到是小事，攻击被中断才是大事，这时要是趁乱被敌人连两下基本就危险了，好在为了攻击玩家，这些远程兵的站位大多比较暴露，建议用远程武器直接弄死，或者在开战前就近身清除掉。土耳其阵营和拜占庭阵营的最强兵种 JANISSARY 和 ALMOGAVAR 基本只能用防反或连杀来磨血，其他的攻击基本无法对他们构成有效伤害，不管是开枪还是用十字弩都需要数发才能搞定，对付这两种敌人时要注意中断和躲开他们的攻击动作，剩下的就是稳扎稳打了。拜占庭阵营的长枪兵（VARANGIAN）能够免疫防反，与他们交手最好的办法就是徒手夺下武器，之后再用他们自己的武器将其解决。另外，对付强敌还有投机取巧的办法，比如在混战中呼叫刺客手下（等级最好不要太低），他们从背后偷袭强敌基本用袖剑一招就能搞定，还有就是扔出烟雾弹后自行用袖剑的双杀快速秒敌。



收入与消费



"《刺客信条》系列"中的店铺一向多种多样，可是昂贵的价格也很成问题，在圣殿骑士的统治区域，连书店里的一本书都能掏空玩家的腰包，那些精美铠甲和优质武器的昂贵价格，就更让人望而却步了。初期到中期缺钱，后期发达是自从系列引入金钱概念以来的一贯现象，快速赚大钱的诀窍在哪里呢？依旧是投资建城。玩家的每次修建都会增加收益，收益每现实世界的二十分钟结算一次，结算出来的报酬会直接打到银行里，玩家找到银行去兑现就能拿出来用了，如果时间到了还来不及去取钱也没关系，银行会替你累积赚来的钱，但储存量是有上限的，超出来的金钱就浪费掉了，因此玩家要时刻注意提示，发现钱快到储存上限了就要赶紧去取，一开始银行可以储存的金钱上限很低，但之后会随着玩家收益的增多来逐步提升。

游戏中的可修建单位分为三大类：各类商店、盟友总部、著名地标。其中，商店需要在玩家攻占了相应区域的圣殿骑士据点后，才能开始建造，建造商店不仅能增加收益，还能立刻在这里购物。盟友总部则是空出来的功能建筑，玩家可以选择修建吉卜赛人、佣兵、盗贼任意一个势力的建筑，修建成功后就能在附近区域招募到他们。著名地标的价格昂贵无比，没有什么特别的功能，但一旦购买后能大幅增加玩家的收益，想要快速获得大量现金的话，就筹钱去买地标吧！不过，以上说的都是赚大钱的方法，平时要是要买个什么小东西就差那么几百块钱，还有两种相对快捷的方法，一种是主动和敌人战斗，将他们杀死后搜刮尸体，另一种是直接偷村民身上的钱，看起来越有钱的人身上可以偷到的钱就越多，但这个所谓的多少也只是相对而言，一般来说一次能偷十几块就不错了。除此之外，本作中依然有小偷一般存在的家伙，他们就是所谓的圣殿骑士信使，抓到或者杀死他们都能小赚一笔，因此遇到就不要让其逃掉。还有一种随机出现的敌人是来暗杀玩家的，只要发现背景音乐突然变得很惊悚就赶紧准备好反击，将他们杀死后搜尸体也能获得一些金钱。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

制作爆弹

《兄弟会》的素材收集可谓杂乱无章，浪费了精良的名称与设定，作用也可以忽略不计。本作的爆弹系统不仅为玩家增加了新武器，也将前作混乱的素材收集与利用做出了非常合理的规划。爆弹从性能上可以划分为三种：致命爆弹（LETHAL BOMBS）、战术爆弹（TACTICAL BOMBS）、引诱爆弹（DIVERSION BOMBS），游戏中爆弹制作页面就是按性能来划分的这三种类型，选取部分同样的材料，在不同性能的分类下能制作出效果不同的爆弹。从制作材料上来划分，素材可分为外壳（CASING）、效果（EFFECT）、火药（GUNPOWER）三大类，这些材料有多种方式获得，最主要的方式就是搜敌人的尸体或者开启爆弹补给箱，平时只要稍事积累材料的数量就完全够用，另外，很多宝箱里都能开出材料来，由于每种材料都有持有上限，因此记得多换着用。



效果材料

效果材料的选择受到爆弹类别的制约，玩家最多只能携带三种性能的爆弹每种三个，完成全部爆弹分支后能每种携带四个。效果材料是影响爆弹效果的核心，制作出来爆弹的性能就根据它来定。

爆弹名称	爆弹类别	效果材料	爆弹作用	使用建议
SPLINTER BOMB	致命爆弹	SHRAPNEL	产生爆炸，杀死或重创敌人。	主线教学中调配的爆弹，可直接用来杀敌。
DATURA BOMB	致命爆弹	DATURA	释放出有毒烟雾让敌人中毒。	可以用来对付站成一圈开会的敌人，扔得准能秒一堆人。
THUNDER BOMB	致命爆弹	COAL DUST	爆炸后对敌人造成伤害。	威力不算高，但影响范围可观，还能稍微延缓敌人的反应时间。
CALTROP BOMB	战术爆弹	CALTROP	释放出蒺藜，扎进敌人的脚。	牵制效果最好的爆弹，塔防中就能看出来。
BLOOD BOMB	战术爆弹	LAMB'S BLOOD	释放出鲜血，把敌人吓傻。	被血爆弹影响的敌人会因恐惧暂时失去行动力，但范围和作用时间有限。比起实战中使用，倒不如拿来丢路人。
SMOKE SCREEN	战术爆弹	PHOSPHOROUS	释放大量烟雾，遮挡敌人和自己的视线。	本作烟雾弹一扔，保证连你自己都看不清路，好在还有夜视仪可以开，不对是鹰眼。
SMOKE DECOY	引诱爆弹	SALT OF PETRA	释放出少得可怜的烟雾。	用来扔在别的位置把敌人引过去，别妄想当做烟雾弹来用，过不了膝盖的烟雾会让敌人鄙视你的智商。
STINK BOMB	引诱爆弹	SKUNK OIL	释放出难闻的味道，把周围的人臭跑。	直接扔在某个身上，然后其他人就全散开了，清理目标周围的闲杂人等时很好用。
CHERRY BOMB	引诱爆弹	SULFUR	爆炸时释放大量噪音。	这个爆弹在敌人多的时候使用能一次引来一个巡逻队的人。
GOLD BOMB	引诱爆弹	PYRITE COINS	爆出大量金钱，引起群众疯抢。	这个爆弹很美好，可惜自己资金紧张时不能冲上去捡。

外壳材料

外壳材料决定爆弹的外观和爆炸方式，爆弹是立刻爆炸还是触碰后爆炸，都取决于你选择的外壳材料。



外壳材料	爆炸方式	使用建议
FUSE SHELL	投出三秒后爆炸。	三秒后爆炸的爆弹用起来讲究战略性，一般用来牵制。
IMPACT SHELL	直接爆炸。	需要马上奏效的爆弹务必使用这种外壳。
TRIP WINE	敌人接近后爆炸。	用这种外壳的爆弹需要安置在地面上，记得会逃跑的圣殿骑士首领吗，可以放在他巡逻的道路上。
STICKY POUCH	能够粘在某人或物体上，五秒后爆炸。	重点是能粘在敌人身上，让他逃不掉。

火药材料 GUNPOWER

火药材料有三种：印度火药（INDIAN GUNPOWER）、阿拉伯火药（ARABIC GUNPOWER）、不列颠火药（BRITISH GUNPOWER），威力递增。火药的威力只影响爆弹在爆炸瞬间的威力半径，对爆弹性能的影响没有前两种材料那么明显，笔者的建议是均衡使用，如果要用在比较关键的地方，就直接上最狠的火药。



分支任务

攻占与防御

伊斯坦布尔的大部分区域都被圣殿骑士所占领，如果玩家想要优先完成主线，难免会频繁经过这些区域，此区域的敌人警惕性相当高，即使玩家不主动惹事也会被追击，要想改变这些纠结的情况，玩家就必须将该区域占领。攻占圣殿骑士的据点需要找出并杀死该据点的头目，头目的类型有两种，一种是正常型，这种首领基本不用你主动寻找，只要你在他视线范围内惹事他就会自动跑过来，将其杀死即可。另一种则是“懦夫”型，看到玩家就会逃跑，他们处理起来要相对麻烦一些，每当进入懦夫首领负责的区域，先开启鹰眼找到他们的行走路线，一旦发现目标立刻用远程武器将其杀死，还有一种方法是将踩上去就会爆炸的高杀伤力爆弹安置在其巡逻的路线上。如果让其逃掉就只能暂时离



开该区域，他们在游戏世界的第二天才会再度出现。成功攻占的据点会变成刺客的地盘，不过要是据点没有分部首领防御，圣殿骑士就会反扑，此时就需要打本作新增的塔防战。

塔防战是十分有意思的战斗，也是系列对新要素的第N种大胆尝试，圣殿骑士反扑后，地图上会显示我方相应据点处于“着火”状态，此时来到对应区域就能看到大批的敌人，不惊动他们悄悄接近并调查总部大门，塔防战就会开始，如果暴露了身分，就只能将周围的敌人都杀完才能开始塔防。每场塔防战都是由数批圣殿骑士的各式兵种组成，最后还有大型攻城武器作为压轴。玩家要做的就是在这期间不停在房顶上布置兵力来抵抗敌人的进攻，已经布置的兵力是有可能被消灭掉的，因此要随时进行补充。塔防游戏中“士气”（Morale）就是购买兵力的金钱，除了通过刺客首领这个兵种进行积累，玩家还可以手动从敌人的尸体上随机搜取到士气，关键时候腾出手来搜尸也是很重要的。除了常规的布阵，我们还有好用的大炮援护，援护攻击上限为三格，一格代表一发炮弹，每场战役开始时是全满，使用后会慢慢回复。每次下令开炮后炮弹都需要一定的时间才会打出来，因此在使用时请算好提前量，否则炮弹一定会打偏。

刺客单位	消耗士气	生命值	近身攻击力	远程攻击力	战略特点
刺客首领（LEADER）	10	150	50	–	在屋顶布置其他刺客单位的前提，能随着时间的增长积累士气。
弩手（CROSSBOWMAN）	10	150	50	34	对进入射程的敌人进行攻击，射速优，攻击力一般。
枪手（RIFLEMAN）	15	150	50	90	远程攻击力优秀，射速较低，主力部队。
爆弹兵（SPLINTER BOMBER）	25	150	50	50	对抗成队的敌人时能发挥很大最用，能对攻城兵器造成较大伤害。
蒺藜兵（CALTROP BOMBER）	15	150	50	25	牵制敌人行进速度，建议和爆弹兵配合使用。
近战兵（BRUISER）	10	150	150	–	近战能力优秀的兵种，建议布置在栅栏后面，对翻院墙不学乖的敌人有奇效。
袖剑刺客（AIR ASSASSIN）	10	150	50	一击必杀	直接杀死进入射程的敌人，而且还是双杀，不过对兵器无效。

建筑单位	消耗士气	耐久度（LV1.LV2.LV3）	攻击力	战略特点
栅栏（BARRICADE）	10（升级：15）	750/1500/2250	–	阻挡敌人或攻城兵器的进攻。
喷火栅栏（GREEK FIRE BARRICADE）	20（升级：20）	500/1000/1500	30/秒	射程、伤害、耐久都很低，不过价格划算。
多功能栅栏（MULTI-BARREL GUN BARRICADE）	30（升级：20）	500/1000/1500	100	射程和攻击力有所提高的栅栏。
火炮栅栏（CANNON BARRICADE）	40（升级：25）	750/1500/2250	200	威力最强的栅栏，射程优秀，合理使用整场战斗能轻松不少。



任何塔防游戏，都有两个基本要求，首先就是携带的防御兵种要能克制住敌人本次攻击的全部类型，不能有盲点出现，其次就是要谨记战斗的目的是不惜一切代价保护大本营，倘若战场上的局势失去了控制，就干脆破罐子破摔乱打一通，只要在总部的耐久被打完之前能击退敌人，胜利还是属于你的。本作的塔防战斗中，敌人从地面进攻，玩家则主要在两旁的房顶上布阵，每一个房顶都需要先布置一名刺客首领后才能布置其他兵种，由于刺客首领有回复士气的作用，因此在士气与操作能顾及到的情况下，应该多布置几个刺客首领，有些房顶暂时不布置攻击兵力都行。地面上主要靠几种栅栏来拦住敌人的攻击，栅栏后也可以布置兵力，只不过如果栅栏被摧毁，这些兵力可能会很快的损失掉，除非玩家将他们召回的速度够快，这样能够撤回兵力并补充少量的士气。

上阵前需要选择兵种，起初兵种的选择并不是全面的，把解锁的都带上，随着塔防战斗的增加，新的兵种也会逐步解锁，接着就要面临取舍了。携带的原则主要根据玩家自己的打法类型来看，对杂鱼、对兵器、防御与牵制几个方面必须俱到，否则看似轻松无压力的防御战有可能因为某一兵种的登场而发生转折，并最终导致功亏一篑。上文的表格已经基本将每个兵种的特点分析到位了，各位可以有针对性的选择，如果遇到难以取舍的情况，请以战场大局为重，适当放弃个人偏爱或中庸的转而选择强力的。塔防开始后，先在距离敌人出现路口最近的地方迅速布置上刺客首领，和类似于枪手这样基本的攻击单位，其他的屋顶也不能空置，不然敌人要是突破第一道封锁线后面就会长驱直入了，应该在能够顾及到的前提下慢慢补充后续的兵力。地面上的第一个栅栏不需要放置太强的，而且摆位也不要太靠前，留一部分距离让敌人在走动中被削弱或是消灭。

作为优秀的牵制类兵种，蒺藜兵的作用比看上去要大得多，虽然没有什么攻击力，但他们能快速高效的牵制住大量敌人的行进速度，给玩家在战场上争取更多的主动权，配合高伤害输出的爆弹兵，能给敌人重创。说到爆弹兵，其最重要的作用是攻击攻城兵器时效率很高。火炮栅栏由于射程好，攻击力高，介于其价格较为昂贵，放在相对靠后的位置比较好。每场塔防一开始大炮援护的机会是满的，不用白不用，因此可以先使用一发。攻城兵器出现后，可以把像近战兵这样没用的兵种卖掉换士气。要是栅栏不慎被破坏，而后面的阵还没布到位，可以放过一些杂兵，再用新栅栏拦住后面的大批敌人。栅栏是可以升级的，升级的时候还能补满当前的生命值，如果攻城兵器突破了第一道防线，要用最便宜的栅栏拼命拦住，这是让其减速的惟一办法，之后请立刻在前方补充爆弹兵。攻城兵器已经来到总部门前的话，就瞄准兵器，用大炮援护，地面的杂兵不用在意，只要能在总部耐久消耗完之前摧毁兵器就是胜利。另外，游戏中还可以直接控制Ezio射击，不过一次只能攻击某一个单体的敌人，在情况危急时，能够起到一定的作用。

既然是新系统，肯定会有不同的看法，有些玩家似乎对这个部分感到不太适应，其实只要使用适当办法，塔防战斗完全可以避开。游戏主线中有一场强制的塔防战，那场战斗类似于教学，基本没有什么难度。之后的塔防战要想出现，前提是玩家有无人防守的刺客据点，这里的建议是，手下每培养出一个十级刺客再去攻占据点，接着立刻任命其为据点首领，这样就不用担心了。不管因为何种原因最终触发了塔防，可以在塔防战开始后什么也不做，让敌人把据点夺回去，接着再使用攻占据点的办法重新占领据点，再派手下去防守就行了。



招募与育成

游戏中的第一名刺客手下是必须招募的，他也会在主线剧情的安排下成为第一个刺客大师，其余的刺客招募栏位会随着流程的推进逐步解锁，可以招募的平民地点会在地图上有明确显示。招募来的刺客可以指派到世界各地去执行任务，也能够留在身边随时呼叫，两种方式都可以积累经验值，招募来的刺客若是升级，铠甲防御力和生命值都会得到强化，获得的升级点数可以由玩家来分配，也可以选择系统自动分配。

刺客指派系统升级，任务的类型与目标被细化，获得的奖励也多样，进化幅度令人满意。本作的刺客手下在使用武器上有区别，少量任务会对指派刺客所擅长的武器有要求，不过这些有特殊要求的任务并不是要求指派出去的全员都是持有这种武器的，有一名就够了，其他人没有要求。城市的数量比较多，起初几乎全部为圣殿骑士所占领，玩家可以通过完成夺城任务来直接掌控城市，之后可以选择指派刺客手下去驻守，一些培养到顶级的刺客都可以派出去，起初一个城市只能派出一名刺客，但只要完成相应城市的安插刺客的任务，驻守的位置就会多一个出来，每当玩家手下的刺客被派出去，就能在伊斯坦布尔城内招募新的刺客进行培养。对于执行单项任务，每次系统都会提示任务成功的百分比，一般来说只要超过了98%基本就没有闪失了，要想手下获得可观的经验值奖励，就尽可能选择经验值高的任务并尽量派最少的人数去执行，如果战斗力不足还是需要以人数来补充。倘若任务失败，所有参与这个任务的刺客都会在很长一段时间内不能行动。每个任务的回报都不一样，完成后有可能获得金钱和素材，而且会增加刺客一族对当前城市的控制率。控制率并不是固定不变的，它会随着时间的推移自动降低，到一定程度后圣殿骑士就会反扑，与此城市相关的任务全部暂时无法查看，此时要派遣高等级的刺客去将城市夺回，任务显示才会恢复正常。

刺客等级	头衔	经验值
1	RECRUIT	0
2	INITIATE	10
3	APPRENTICE	30
4	NOVICE	80
5	FOOTPAD	180
6	DISCIPLE	350
7	MERCENARY	600
8	WARRIOR	1000
9	VETERAN	1500
10	ASSASSIN	2500
11	ASSASSIN,SECOND RANK	3800
12	ASSASSIN,THIRD RANK	5600
13	ASSASSIN,FOURTH RANK	8000
14	ASSASSIN,FIFTHRANK	11000
15	MASTERASSASSIN	15500

想要培养出高等级刺客，只要让其积累经验值就好了，做任务或者直接在战斗中召唤都能提升经验，不过刺客大师的育成过程则比较特殊。刺客大师的等级为十五级，可以培养的刺客大师的数量和伊斯坦布尔城内据点的数量是一致的，到达十级的刺客会持续积累经验，但无法继续升级，必须任命为据点的首领并完成相应的支线任务后才能继续升级，类似的任务在十四级还会出现一次，在经验值足够且大师任务完成的情况下，手下就会晋升为刺客大师。刺客大师可以指派到其他城市去据守或执行任务，即使派出去，这些大师依旧是相应据点的首领，该据点不会遭到攻击，也不能重新培养新的刺客大师。刺客大师的数量满员后，其他刺客最高只能达到十级。

数据碎片的作用



旗帜没有了，羽毛也没有了，本作的收集要素是ANIMUS的数据碎片，每收集到一定数量的数据碎片，就会立刻给予相应的奖励，将数据碎片收集到五十个之后，其余全部数据碎片的位置都会显示在地图上，其中ISHAK PASHA的回忆录地图需要去商店购买，将其购入后拿到最强铠甲只是时间问题。

收集的碎片数量	解锁要素	获得方法
5	Desmond 的记忆片段 1	自动解锁，回到 ANIMUS 中央区域，从对应入口进入。
10	Desmond 的记忆片段 2	自动解锁，回到 ANIMUS 中央区域，从对应入口进入。
15	Desmond 的记忆片段 3	自动解锁，回到 ANIMUS 中央区域，从对应入口进入。
20	Desmond 的记忆片段 4	自动解锁，回到 ANIMUS 中央区域，从对应入口进入。
25	ISHAK PASHA 的回忆录地图	去书店的宝物地图菜单下花钱购买。
30	Desmond 的记忆片段 5	自动解锁，回到 ANIMUS 中央区域，从对应入口进入。
50	ANIMUS 数据碎片地图	获得第五十个碎片后，其余的碎片位置会全部自动显示在地图上。

Desmond 的记忆

Desmond的记忆在ANIMUS中心区域进入，面对目标大门从左侧转身，再顺着右边的路往前走一点就能看到那里有几根大柱子，如果玩家已经收集到相应数量的ANIMUS数据碎片，相应的记忆片段就会解锁，只要回到ANIMUS的中心区域就可以进入挑战。在Desmond的记忆片段中，玩家的视角会切换成第一人称，人物的动作得到大幅简化：行走、跳跃、触碰开关、旋转方块、切换方块、放置方块、移除方块。起初只有前面三个动作，与选择方块相关的动作会在第一段记忆的后半段解锁。

五段记忆片段中都没有死亡的概念，就算出现“摔死”、“被吞噬”、“被分解”等情况也会立刻在附近重生。记忆片段中没有敌人，玩家需要控制角色通过对区域的探索不断前进，在此过程中了解到一些关于Desmond内心的秘密，例如小时候父母是如何教育他承担身为一名刺客的责任，以及自己是如何拒绝这种特殊身分并被Abstergo抓到实验室进行研究的过程。关卡中的探索原理是用方块铺路前进，每



到一个场景都得找到出口并继续推进。前进的道路上会有许多障碍，黑色的物质和红色的激光都是不能碰的，碰到就会强制退回到之前的平台上。场景中有白色雪花飘着的区域会把放置出来的方块慢慢往一个方向推，具体方向要通过观察雪花飘动的方向来定，红色的区域则是无法顺利摆放方块的，即使勉强摆放上去也会马上被分解掉，因此应该采取从各个方向绕过的办法。场景中有不少区域需要通过下落来完成，不管下落的距离有多长，只要在着地前铺上方块，角色就不会返回之前的区域。配合一定的分析观察与思考，通过所有 Desmond 的记忆场景只是时间问题。

爆弹任务

起初能制作的爆弹种类是比较有限的，要想全部解锁开来，就需要去地图中央相应的图标处做爆弹的分支任务，也就是主线流程中刚开始学制作爆弹的位置。开始爆弹分支任务的地点是在面对NPC的那间屋子右边的墙壁上，那里放着几幅画，每次任务开始后都会自动传送到相应区域，任务本身其实就是相应种类爆弹的教学，只要按照指示完成简易的目标即可。将爆弹分支全部完成，所有类型的爆弹都能在爆弹补给箱制作了。





其他任务



除了上述的分支任务之外，本作还有不少其他类型的任务，比如三大势力佣兵、盗贼、吉卜赛人的相关任务，还有伊斯坦布尔大街上的某些路人也会有任务交付于你。完成这些分支会影响整个 DNA 的完成度，还会得到相应的奖励报酬。

剧情流程要点攻略

游戏剧情



Desmond 篇



躺在 Animus 上的 Desmond 陷入了昏迷状态，虽然偶尔能够听到同伴们来自外界的呼唤，但这并不能让他摆脱意识上的束缚。清醒过来的 Desmond 发现自己身处 Animus 原始测试程序的中心部分，十六号突然出现并为 Desmond 解答了一系列疑问。祖先们的记忆已经断裂得一团糟，Desmond 若想彻底摆脱 Animus 的干扰，在现实世界中清醒过来，就必须进入面前的大门，将祖先们的故事探索完成，找到全部事件的连接点，只有这样才能将 Desmond、Ezio、埃泰尔三人分离开。不过，这样的行为也可能给自己带来危险，Animus 有特殊的故障安全防护系统，如果在其中的个体活动过于频繁，Animus 会自动对其进行搜索和强制干扰，一旦被系统判定为具有破坏力的病毒，大范围的程序删除就会启动，使用者的意识可能会遭到摧毁。对于 Desmond 来说，无法醒来也与死亡无异，与其坐以待毙，倒不如放手一搏。

在对祖先记忆进行探索的过程中，Desmond 数次被召回到这片中心区域，每次十六号都会告诉自己大量信息，这些都是他在过去努力探索了解到的，可惜的是，十六号自己的肉体已经腐烂，仅剩的也只有这意识而已，错过机会的他希望能帮 Desmond 逃离。待 Desmond 成功地将所有记忆片段都连接起来，Animus 的病毒删除程序也启动，十六号在区域被分解的最后关头抱住了 Desmond，自己被程序分解，让后者的意识存活了下来。探索到末日真相的 Desmond 在现实世界苏醒了过来，似乎正准备带领身边的同伴去完成一项重大的使命，而剧情的发展，也到这里戛然而止。



Ezio篇

由于年事已高，Ezio决定在自己有生之年去一趟位于Masyaf的埃泰尔藏书室，想要见到其中所蕴含"无尽的知识"，却被抢先到达的圣殿骑士抓住。Ezio凭借出色的身手，从人数众多的圣殿骑士手中逃脱，并成功来到藏书室大门口，不过随后发现进入其中需要五把特殊的钥匙。按照从圣殿骑士手中夺回的埃泰尔记事本上所记载的，想要找到这些钥匙的下落，就必须去土耳其的伊斯坦布尔。

初到伊斯坦布尔，当地的刺客首领Yusuf就热情地迎接了Ezio，还指导年迈的导师使用一些新型武器和装备，在系统地知晓城内的情况后，Ezio开始寻找五把钥匙。线索很快就找到了，但卷轴上的密码似乎没有那么容易破解，好在Ezio这辈子的好运气还没有用尽，索菲娅的出现帮了Ezio一个大忙。在伊斯坦布尔经营着一家书店的索菲娅不仅聪明貌美，还有渊博的知识积累，有了她的帮助，找到全部钥匙应该只是时间问题。



为了争取到更准确的消息，Ezio结识了Suleiman王子，并自然而然的卷入到王室的权力争夺之中，反正这场合作是各取所需，因此也没必要想太多，保持原则和底线就行。每当Ezio得到线索，就会立刻去找索菲娅，后者认真的样子让Ezio非常着迷，自从Cristina死后，Ezio还从来没有对哪个女孩子有过这么强烈的感觉。



王室的权力斗争果然是比较头疼的问题，拿到全部钥匙的Ezio正准备返回Masyaf，却发现王子的叔叔才是圣殿骑士远征Masyaf的幕后黑手，为了争夺王位，这个家伙把圣殿骑士引到自己的国家，还声称抓到了索菲娅。Ezio迅速赶回伊斯坦布尔，发现Yusuf已经被人杀害，Ezio以导师的名义聚集了城内的所有刺客，在完成了新首领的任命之后，Ezio带领刺客们最后一搏，成功拿回钥匙并救下了索菲娅。王子的父亲此时带领军队赶到，他也并非善类，但这已经与Ezio无关，就如同索菲娅所说，这不是Ezio的战争。

在索菲娅的陪同下，Ezio带着五把钥匙回到了埃泰尔藏书室的门口，完成谜题后，Ezio进入了藏书室，这里并非如传言所说的那样，被"无尽的知识"所填满，除了空空的书架，这里就只剩下埃泰尔的遗骨。在藏书室的密门后，Ezio发现了另一个伊甸之果，但Ezio并没有将其拿起来，而是突然对Desmond喊话，似乎要把自己所知道的一切都告诉Desmond。

埃泰尔篇

Masyaf内部出现了叛徒，敌人攻进刺客的总部，而埃泰尔为了拯救被围困在城内的AL Mualim，孤身一人杀进城内，成功的救出了自己的导师，其英勇与仁慈受到了导师的赏识与夸奖。这次袭击事件后，Masyaf平静了数日，但是好景不长，AL Mualim对伊甸之果力量的沉迷几乎要给刺客一族带来灭顶之灾，在别无选择的情况下，埃泰尔杀死了自己的导师。大批的刺客和村民聚集在一起等待埃泰尔做出解释，此时Abbas突然冲出来煽动群众的情绪，企图将埃泰尔刻画成心中只有阴谋和权力的野心家，还在混乱中夺走了伊甸之果，但Abbas这个废物显然不能控制这种神器的力量，埃泰尔再次挺身而出，救下了在场的所有人。

废物是不会知道感恩的，Abbas对埃泰尔恩将仇报，不仅将其从刺客的领导团队边缘化，还杀死了埃泰尔的小儿子。埃泰尔在妻子Maria的建议下来到Abbas面前，试着寻求一个答案，Abbas对此完全不屑一顾，还用言语刺激埃泰尔，发怒的埃泰尔准备使用伊甸之果的力量，被妻子Maria拦下，但Maria却被Abbas的手下杀死。悲痛的埃泰尔只能独自逃离总部，在村口与闻讯赶回的长子Darim一起逃走。





数年后，几名年轻的刺客在火堆旁议论刺客一族这些年来发生的事情，大家都觉得埃泰尔才是真正应该为刺客们所尊重的导师，而不是Abbas。一位老者的到来打断了刺客们的对话，他们随后认出了这名老者，埃泰尔终于回来了。Abbas雇用了阿拉伯游击队来守卫刺客总部，刺客们自发组织起来，保护埃泰尔直到其与Abbas面对面，这么多年过去了，这废物还在指责埃泰尔隐藏伊甸之果的秘密，既然如此，埃泰尔决定满足Abbas的心愿，用通过伊甸之果习得的射击能力，结束了Abbas的性命。

埃泰尔终于夺回了刺客一族导师的宝座，不过新的挑战总在不断袭来，蒙古人已经攻到了Masyaf城下，埃泰尔把重要物品托付给来访的Niccolo Polo两兄弟后，亲自用伊甸之果护送二人离开。战斗结束后，埃泰尔嘱咐儿子Darim保护好家人，并把剩下的圣物带去亚历山大。锁上大门，埃泰尔将伊甸之果放进密室，自己坐在椅子上，进入了长眠。

流程要点

记忆片段 1："归乡"
SEQUENCE 1 :A SORT OF HOMECOMING

要点

1. 攀爬的部分跟着埃泰尔的影子行动。

2. 利用降落伞飞下城墙，接着一直跟踪敌人到村口。



3. 进入马车阶段后注意躲避，可以往前爬后就别耽误时间，尽量不要掉血。坐上马车后要把敌人挤到障碍物上面去，同时自己的车要注意回避。连打两辆马车觉得吃力，就在干掉一辆后故意挂一次，因为这里有个存盘点，重生的话车的耐久反而满了。

4. 开启鹰眼跟踪黄色目标，沿着黄色的轨迹寻找，找到目标后将其干掉。



记忆片段 2：世界的十字路口
SEQUENCE 2 :THE CROSSROADS OF THE WORLD

要点

1. 去铁匠铺买新铠甲，钱不够就去偷……

2. 带钩袖剑的使用方法很简单，空中按住 B 键就行，能够跳更远的距离，还有专员陪同练习。



3. 练习滑行落杀，塔防战没有什么难度，记得每个房顶先布置刺客首领就行，最后的攻城兵器移动速度慢，不用大炮援护都可以搞定。

4. 练习使用爆弹，再刺杀圣殿骑士的首领，夺下据点。

记忆片段 3：失与得
SEQUENCE 3 :LOST AND FOUND

要点

1. 与村民对话后，用鹰眼找到持有钥匙的敌人，摸过去偷到钥匙。

2. 选择指定刺客，将其任命为据点首领。

3. 先后用鹰眼调查尸体和血迹，接着一路追下去，再去信号塔把手下派出去执行任务。

4. 完成制作爆弹的教学，完成对话后爆弹补给箱可以使用。

5. 在索菲娅的商店用鹰眼找到密道，后面的区域类似前作的遗迹，每到一个区域杀死持有钥匙的敌人就自动获得钥匙，不需要近身。在区域的最后找到第一把 Masyaf 的钥匙。

6. 在吉卜赛人的带领下来到指定地点，依次刺杀所有抱过钱箱的敌人，最后再将钱箱搬回吉卜赛总部。

7. 可以操作埃泰尔后，杂兵可以不管。剧情后从右边往上爬，贴着右边走，在目标正上方进行高空落杀，速度要快。

8. 救人质时不要被发现，可以用爆弹引来敌人，随后的追逐战只要跟着跑一定距离就好了。



记忆片段 4：野蛮的战争
SEQUENCE 4 :THE UNCIVIL WAR



要点

1. 跟着大家跑，然后用降落伞飞过城墙，接着要把看到的目标都打晕并扔进草堆，由于不能被发现，因此注意适当时候用爆弹或者呼叫手下。

2. 弹琴吵疯守卫，进去后一边用鹰眼识别目标一边弹琴，剧情过后迅速杀死眼前敌人，否则王子就有危险。

3. 与王子汇合的地方敌人都很强，顺着右边墙壁跑过去，什么也不管直接冲到任务触发点。

4. 在货船上找卷轴时注意先把敌人清理光，找到书籍后去钥匙所在地，全程都是攀爬跳跃，没有敌人。

5. 由于埃泰尔体力比较多，因此空手夺武器的部分没有什么难度，抢回伊甸之果的时候注意能量释放的节奏，被震下来就赶紧抓住。

记忆片段 5：帝国的继承人
SEQUENCE 5 :HEIR TO THE EMPIRE

要点

1. 跟踪开始后，合理利用人群和吉卜赛人，因为目标会经常回头看，遇到麻烦就让手下出手，只要目标不发现 Ezio 就行。

2. 让演讲者煽动群众，敌人登场后呼叫手下配合保护群众，进门后用鹰眼找路，敌人可以无视。



3. 痛扁小贼，到达目标摊位后，画可以买回来也可以偷回来。等索菲娅再次破译出信息，找到书后去拿下一把钥匙，后面是一场做得不错的追逐战。

4. 埃泰尔的部分只需要注意在逃离村庄时，不要被其他刺客的空中落杀打到，手里的飞刀是无限的，不用白不用。

记忆片段 6：运气滑铁卢
SEQUENCE 6 :FORTUNE'S DISFAVOR

要点

1. 暗杀一名欺负村民的敌人，将其拖入草堆后完成伪装，路上的突发状况比较好处理。

2. 剧情之前的营地区域必须用爆弹打掩护，好在附近的补给箱不少，全程多钻进人群，多坐上长凳，最好不要跑步。

3. 可以混进面前的人群靠近目标来刺杀，也可以选择从高处落杀，成功后马上从左边的缺口离开是非之地，再找个隐藏点躲起来。

4. 进入和离开时都用吉卜赛人打掩护，完成后去找索菲娅，跟踪老板并把花摘回去。

5. 这一处钥匙所在地的场景主要是拉机关与攀爬相结合，由于视角提示很贴心，因此不会遇到什么

问题。

6. 杀死数个目标，进入刺客总部后遇到的敌人可以选择夺武器，也能让其他刺客帮忙放箭，最后用枪秒杀目标。

7. 得到炸弹后安置好，使用火焰喷射器烧敌人时注意摧毁目标的数字变化，有些目标需要多烧两下。逃离阶段敌人全无视，火和烟对视线有很大干扰。

记忆片段 7：地下世界
SEQUENCE 7 :UNDERWORLD

流程

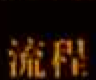


1. 这个城市的前半段基本没有难度，与线人一起来到广场后，从右边一直杀过去，枪手的站位都很配合，高空落杀后再进入战斗状态，干掉目标。

2. 炸仓库前就算暴露行踪也没关系，因此大胆战斗，接着追着目标跑，近身后直接冲上去用袖剑。脱出开始后掉血很快，看不清路就开鹰眼。

3. 埃泰尔的部分很爽快，直接用伊甸之果秒杀敌人。

记忆片段 8：时代的终结
SEQUENCE 8 :THE END OF AN ERA



流程

1. 清理众多敌人可以用弓箭援护。交易结束后要迅速爬塔，然后再用降落伞飞去救索菲娅，枪手的攻击横向避开。

2. 前段马车战和之前相同，落马后注意提示，不及时打开降落伞就会被秒。在空中飞行时，躲避的加速度比较大，因此很多障碍都能躲过，要注意的反而是躲过后必须及时收住，地面的敌人可以直接杀，也可以用扔的。

3.BOSS 战可以看做是 QTE 对打，一开始只能防御，两人位置交换后就可以攻击了。



记忆片段 9：启示录
SEQUENCE 9 :REVELATIONS

流程

1. 启动鹰眼，观察图案，通过旋转让钥匙上的图案与门上的重合。

2. 回忆埃泰尔最后一段记忆，最后用鹰眼找出伊甸之果。



多人模式

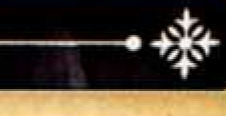
多人模式操作

按键	作用	按键	作用
左摇杆	角色移动	LB	使用技能一
右摇杆	转动视角	RB	使用技能二
十字键	设置能力 / 切换目标（组队模式）	LT	锁定目标
		RT	高调行动
X	刺杀	RS	视角回中
A	快走 / 奔跑	BACK	比赛信息
B	打晕 / 推开	START	暂停菜单

介绍与心得



调整与变化



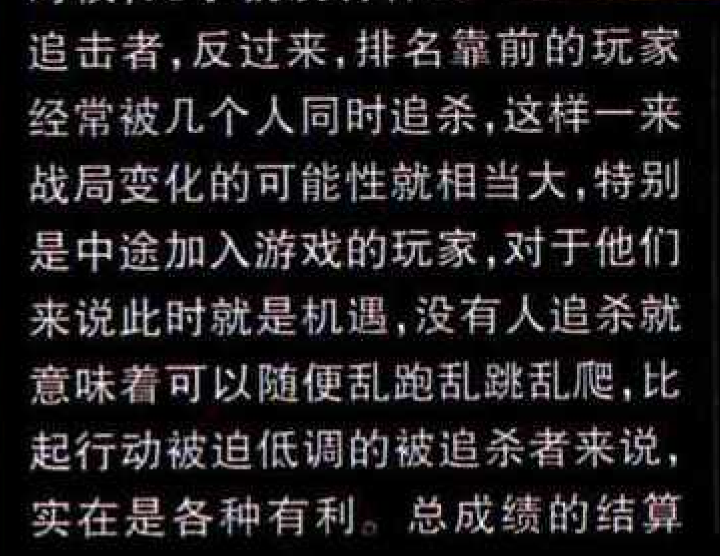
与《兄弟会》相比，本作的多人模式表现显得成熟不少，模式的多样化得到了加强，有的模式强调配合，有的则注重个人能力，部分模式连罗盘都没有，这样增加了游玩途中的各种偶然性，对玩家分析的要求更高。对于没有罗盘的模式，系统对地图的可行动区域做出了一定的限制，把玩家放在尽可能小的区域内，这样就不至于出现谁也找不到谁，谁也抓不到谁的情况。组队战模式细化，玩法也多了起来，不再是单纯的杀人游戏，而是增加了类似于占领、抢夺、保护概念的规

则，使得趣味性更高。另外，本作的多人模式有很不错的自定义系统，玩家的头像、图标、角色外观、角色装备、技能组合都可以自由选择与制作。

这作加入不少全新的动作，其中最为常见的就是“HONORABLE DEATH”和“GROUND FINISH”。前作中，即使在被杀的那一刻你认出了追击者，但并不能采取什么有效的抵抗，因为刺杀的判定肯定优先与打晕，抛开网速因素不谈，至少要比刺杀指令早出很多才有可能改变自己的命运，否则就只能任人宰割。本作中有了“荣誉死亡”的概念，也就是在追击者刺杀你的瞬间，按下B键，你的角色就会在被杀之前做出反抗，虽然死亡的结果无法改变，但自己能够获得分数加成，同时还能让追击者失去行动力一小段时间，此时如果他身后也有追击者的话…… “GROUND FINISH”可以理解为“倒地追击”，更形象点说其实就是鞭尸，前作中相信很多玩家都遇到过这样的情况，追了半天的目标最后被别人捡了漏，虽然心有不甘但也很无奈，本作可以鞭尸后，这种纠结的心情就可以缓解了，冲过去在目标的尸体上狠狠踹一脚，加分还能解恨，何乐而不为。

由于技能方面的搭配与个人习惯息息相关，并且在本系列的多人模式中，起主导作用的还是玩家本身的操作与战术想法，因此心得部分主要针对这个方面来阐述建议，技能方面大家可以参考后文给出的列表来选择自己喜欢的。

WANTED



单人战的本模式不需要在意配合的问题，我行我素就好。WANTED模式中，排名相对靠后的玩家一般被人刺杀的几率相对较低，特别是垫底的时候，几乎就没有什么追击者，反过来，排名靠前的玩家经常被几个人同时追杀，这样一来战局变化的可能性就相当大，特别是中途加入游戏的玩家，对于他们来说此时就是机遇，没有人追杀就意味着可以随便乱跑乱跳乱爬，比起行动被迫低调的被追杀者来说，实在是各种有利。总成绩的结算依据是总分，而不是杀敌数，因此要想拿到好名次就要保证刺杀效率，一般来说，完全隐匿加上近距离刺杀的分数就低不到哪去，暴露自己的话即使追上目标并将其杀死分数也很低，要是被对方来了个“HONORABLE DEATH”，就有可能招来杀身之祸。

ASSASSINATE

没有任何一个模式比ASSASSINATE更需要低调了，在这个模式中由于刺杀目标是玩家自行决定的，所以凡是暴露身分基本都会被两名以上的玩家锁定，逃生的可能性就很小了。该模式下，寻找与自己长相一样的NPC并不是那么重要，行为举止更像是NPC才是关键，为了掌握先机，这里推荐两个办法。第一个是在此地图视野范围最开阔，也是最常经过的区域找个角落和NPC说话，时刻留意左右，遇到目标出现就锁定并干掉，接着再逃。第二个方法是加入一群行走的NPC，跟着他们在地图四处随意走，遇上送门来的就杀。个人比较偏爱第二种方法，因为杀送上门来的家伙往往不需要追太远的距离，而且战斗经常发生在不起眼的角落，属于悄声无息型，杀完了尽管继续装无辜，但是万一在“公共场合”暴露身分的话，就等着被杀和被鞭尸吧！

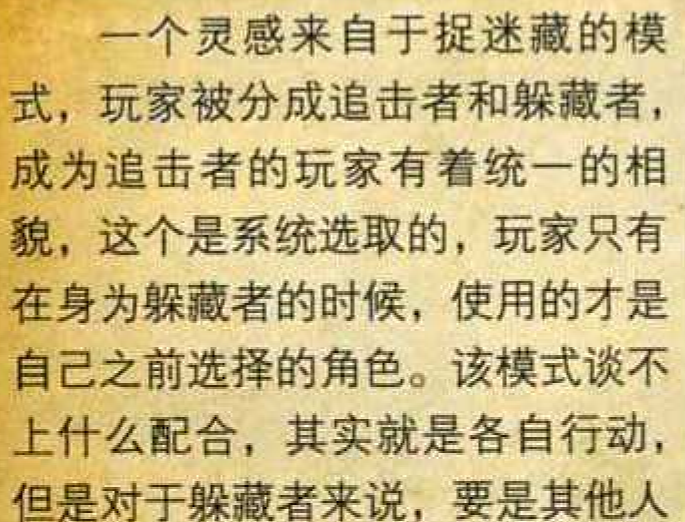


DEATHMATCH/EASY DEATHMATCH



相当于没有罗盘的WANTED，模式的打法重点和WANTED没有什么区别，只是地图更小。由于没有罗盘，这个模式下玩家下手总是会稍事犹豫，因此建议在疑似追击者的目标靠近后，拼命按B键，因为系统对错杀的要求比较严格，但打晕就不一样，如果身边不是自己的追击者，打晕这个动作压根就不会出现，这么做有很大几率能先发制人将敌人打晕，少说也能混个“HONORABLE DEATH”。将追击者打晕后，倘若自己当前所处的位置并不太显眼，可以继续在原地不动，因为被你打晕的追击者对你的刺杀约定已经解除，他就是再不服气也奈何不了你。EASY DEATHMATCH是不能使用任何技能的DEATHMATCH，适合初学者练手，不会被高等级玩家的技能所欺负。

CORRUPTION



一个灵感来自于捉迷藏的模式，玩家被分成追击者和躲藏者，成为追击者的玩家有着统一的相貌，这个是系统选取的，玩家只有在身为躲藏者的时候，使用的才是自己之前选择的角色。该模式谈不上什么配合，其实就是各自行动，但是对于躲藏者来说，要是其他人很快被抓到，局势就会变得很不利，因为被杀死的躲藏者会在本局以追击者的身分立刻重生，由于躲藏者处于劣势，因此此时就躲着别动吧，能撑多久撑多久，除非有绝对的把握逃走。值得一提的是，当追击者距离躲藏者很近时，躲藏者获得的分数加成十分可观。



STEAL THE ARTIFACT

抢宝模式的个人战，这个模式比较热闹，大家都到处乱跑，整场比赛的大部分时间都在奔跑中进行，同时也是鞭尸场面最为壮观的模式。作为追击者，起初跟着别人一起行动，发现持有者后别盲目去追，应该观察地形和持有者逃跑的方向，直接从另一端绕过去围堵，这种情况绝对是我们得手的可能性更大，因为逃跑中的人顾不了两头。作为持有者，个人还是推荐低调别乱跑，安静地攒分，让追击者都去追暴露的家伙，等敌人的注意力转移到自己身上时再想办法逃走。宝物在身上的时间越长，获得的分数就越多。



TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

ARTIFACT ASSAULT

团队抢宝模式，两队的宝物都放置在各自防守区域的某处，玩家要做的就是去抢到对方的宝物，之后再带回到己方放置宝物的地方才算积分有效，每位玩家一进入到对方领域，就会成为对方所有队员的刺杀目标。本模式注重团队配合无误，分头行动比较容易得手，比较好的方法是让两名队员结伴而行，吸引敌人的兵力，其他人可以从各个方向往敌人的总部抢宝物，一旦某名队员得手，剩下的队员注意跟在队友身后进行保护，打晕追击者，因为敌人的注意力基本都在抢到宝物的同伴身上。这个模式中，宝物所在地的附近经常有敌人蹲点，所以突然改变行动节奏是很重要的，不过在宝物附近逗留的时间还是尽可能短的好，不然被认出来就活不成了。



MANHUNT



人气极高的组队战斗，也是前作中非常经典的一个模式。作为追击者，结伴而行是一件很重要的事情，两人保持适当距离，被躲藏的一方暗算时能相互有个照应，毕竟刺杀的一方总是有优势的，倘若看到队友被打晕，一定要勇敢冲上去帮忙，追上并解决掉敌人。躲藏的一方集中躲在一小片区域时会有分数加成，人多分数加的越高，不过要是地形和局势不太有利，还是不要强求，免得全员被敌人围剿。看到队友被追击者杀死时，如果没有绝对的把握而自己躲藏的位置又相对安全，最好不要贸然上前，应该继续保持低调，否则就是送羊入虎口。与追击者的正面接触不可避免地发生时，记得拼死一搏，至少也要混个"HONORABLE DEATH"。

CHEST CAPTURE



在宝箱有效区内时，时间槽的增长会快很多，玩家在游玩这个模式时应该多观察队友的积极程度，要是其他人都还比较配合的话，自己可以选择与队友分开，分头占领宝箱来获得主动权。每次出现的宝箱数量有限，当宝箱被玩家全部占领完毕后系统会重新再出一批宝箱。宝箱的夺取方法是进入有效区域并累计时间槽，等时间槽满就能夺下宝箱并成功积分了。几个队友同时……

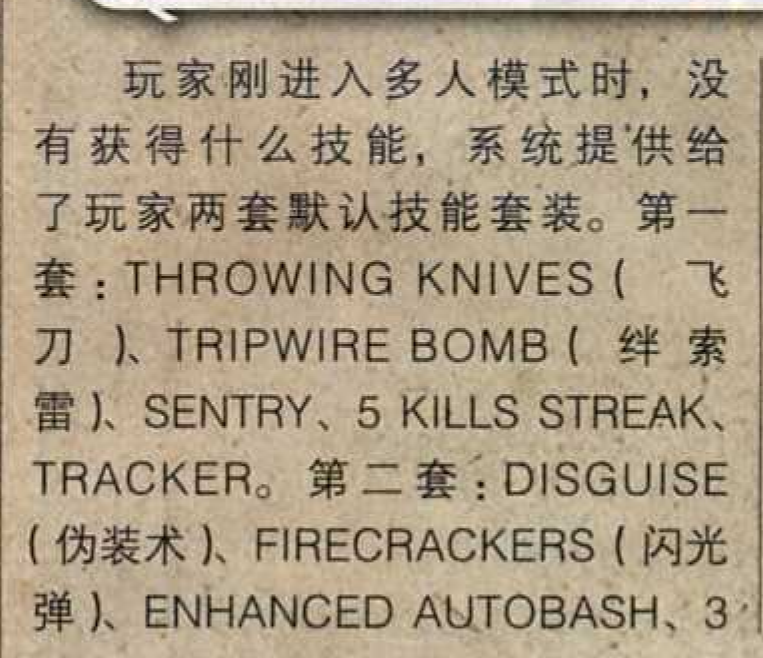
（注：本段原文排版顺序为：每次出现的宝箱数量有限……几个队友同时队友分开，分头占领宝箱来获得主动权。夺取宝箱时要注意观察周围，要是发现右上方的目标槽突然变成高亮，就要时刻注意观察敌人的位置，如果在时间槽蓄满前被杀的话就功亏一篑了。）

ESCORT



与我方的VIP保持一定距离是最佳的，敌人一般都喜欢存有侥幸心理，每当看到VIP周围没有保护的人就会误以为绝对安全，只要自己速度够快就行了。就是利用这种心理，玩家可以在敌人企图接近VIP时直接下杀手，杀完后观察周围，没有更多敌人跟上来就继续与自己的VIP保持距离，反复此过程能拿到不少分数。刺杀对方的VIP要不惜一切代价，但前提是必须保证得手，盲目送死会浪费宝贵时间，敌人正在追逐或刺杀队友的时候是不错的下手时机。

全技能能力一览



玩家刚进入多人模式时，没有获得什么技能，系统提供给了玩家两套默认技能套装。第一套：THROWING KNIVES（飞刀）、TRIPWIRE BOMB（绊索雷）、SENTRY、5 KILLS STREAK、TRACKER。第二套：DISGUISE（伪装术）、FIRECRACKERS（闪光弹）、ENHANCED AUTOBASH、3 SILENT KILLS STREAK、VISION。前者适合进攻，后者适合防守，初期资金不足，技术也不熟练的时候，可以一直用这两套技能，简单实用，一直用到二十级都没什么问题。在等级的前提达到后，系统最多允许玩家同时携带两种技能、两种特殊能力、一个连杀奖励、一个死亡补助。

技能列表

技能名称	效果	解锁等级
DISGUISE	暂时改变玩家的外貌。	5级
DECOY	指定一个NPC变成自己的样子，并让其开始奔跑。	5级
TRIPWIREBOMB	追击者进入有效距离后，地雷会爆炸让其失去行动力。	9级
CLOSURE	启动周围所有的障碍物。	9级
TEMPLAR VISION	能够看破伪装发现目标。	11级
FIRECRACKERS	扔出闪光弹让附近的目标失明。	11级
BODYGUARD	制作出与自己长相相同的复制品。	15级
MORPH	将周围的NPC都变成自己的样子。	15级
THROWING KNIVES	扔出飞刀减缓目标的行动速度。	17级
HIDDEN GUN	开枪打死锁定好的目标。	17级
SMOKE BOMB	扔出烟雾弹阻碍其他人行动。	20级
MUTE	短时间内完全禁止有效范围内敌人的行动。	20级
CHARGE	快速前冲，驱散路人直接扑向目标。	20级
TELEPORT	直接改变自己目前所处的位置。	22级
POSION	通过放毒来缓慢地杀死目标。	22级

连杀奖励

奖励名称	奖励特点	解锁等级
3 SILENT KILLS STREAK	低调连杀三个目标或连续打晕三个追击者时获得250点。	8级
5 KILLS STREAK	连杀五个目标或连续打晕五个追击者时获得250点。	8级
5 SILENT KILLS STREAK	低调连杀五个目标或连续打晕五个追击者获得550点。	14级
7 KILLS STREAK	连杀七个目标或连续打晕七个追击者时获得550点。	14级
SILENT ANIMUS HACK	低调连杀七个目标或连续打晕七个追击者后，系统会允许玩家任意杀死一名目标并获得100点。	23级
ANIMUS HACK	连杀九个目标或连续打晕九个追击者后，系统会允许玩家任意杀死一名目标并获得100点。	23级

死亡补助

补助名称	补助描述	解锁等级
VISION	连续被杀或被打晕五次后，能显示不在视野范围内目标的位置，直到玩家完成一次刺杀。	6 级
TRACKER	连续五次失去刺杀约定，能显示出现在视野范围内的目标，直到玩家完成一次刺杀。	6 级
REVELATION	连续被杀或被打晕五次后，能显示所有出现在视野范围内的追击者，直到玩家完成一次刺杀。	13 级
BOOST COOLDOWNS	连续五次失去刺杀约定，技能槽的技能会快速冷却，直到玩家完成一次刺杀。	13 级
SCORE *2	连续被杀或被打晕五次后，下次成功刺杀获得的点数会翻倍。	19 级
MINOR HACK	连续五次失去刺杀约定，能在一定范围外杀死下一个目标。	19 级

特殊能力

能力名称	能力明细	解锁等级
ENHANCED AUTO-BASH	增加奔跑时的耐撞度，以至于不会太快摔倒。	7 级
SENTRY	当锁定的目标离开视野范围时，锁定持续的时间延长。	7 级
FAST GETAWAY	被追击者追踪时，被系统判定逃离的时间变短。	12 级
HOT PURSUIT	追逐状态中，提升追踪的速度。	12 级
RESISTANCE	减少被打晕的时间。	16 级
OVERALL COOLDOWNS	减少所有技能的冷却时间。	16 级
BLENDER	当玩家进入一队 NPC 中时，有一名 NPC 会自动变成玩家的样子。	18 级
KILL BUFFER	将连杀奖励的要求次数减少一次。	18 级
EASY CHASE BREAKER	当玩家要通过时自动打开某个障碍物。	21 级
RESILIENCE	减少别人对自己使用能力的持续时间。	21 级

全加成一览

刺杀加成

加成名称	加成要求	获得分数
KILL	完成基本刺杀。	100
AERIAL KILL	从高处杀死目标。	100
CONTESTED KILL	杀死企图打晕你的目标。	100
ACROBATIC KILL	在攀爬和蹲下状态杀死目标。	200
GRAB KILL	当目标在房顶时从下方将其杀死。	450
HIDDEN KILL	在隐藏点、长凳、人群中杀死目标。	300
GROUND FINISH	当目标被别人杀死时上前补一脚。	50
EXECUTION	用手枪打死跑动中的目标。	100
RECKLESS	目标对自己的警惕槽达到很高状态时杀死目标	50
DISCREET	目标对自己的警惕槽维持在低状态时杀死目标。	150
SILENT	自己处于低调状态时杀死目标。	250
INCOGNITO	自己处于完全隐匿状态时杀死目标。	350
FOCUS	跟踪目标三秒以上，在刺杀的按键提示出现后再将目标杀死。	150
POSION	放毒杀死目标。	200
INTERCEPTED	在毒药生效前目标被其他追击者杀死。	50
MID-AIR	用手枪打死正在空中的目标。	100

团队加成

加成名称	加成要求	获得分数
ASSIST	队友杀死或打晕已经被你锁定的目标或追击者。	50
ASSIST KILL	杀死被队友锁定的目标。	50
ASSIST STUN	打晕被队友锁定的目标。	50
RESCUED	队友杀死了你的追击者。	50
RESCUER	打晕队友的追击者。	50
KNOCK OUT	我方在三秒内打晕了两名追击者。	100
REVIVE	帮助一名被打晕的队友站立起来。	50
MULTI KILL	我方在十秒内杀死两名目标。	100
DIVERSION	队友杀死了你正在追击的目标，或你杀死了队友正在追击的目标。	50

行动加成

加成名称	加成要求	获得分数
FIRST BLOOD	完成一场比赛的第一次刺杀。	50
REVENGE	抢在其他追击者之前干掉刚刚杀死你的目标。	50
POACHER	当追击者距离自己十米以内时杀死目标。	50
SAVIOR	当一名目标距离他的刺杀目标十米以内时，将其杀死。	50
HONORABLE DEATH	在追击者刺杀自己时试图反抗。	100
STUN	打晕追击者。	200
ESCAPE	从追击者的手中逃脱。	100
BRUTAL ESCAPE	打晕追击者后再逃脱。	200
HIDDEN ESCAPE	通过躲藏来摆脱追击者。	100
OUT OF SIGHT ESCAPE	完全逃出追击者的视线范围。	150
GROUNDED	当目标被别人打晕时将其杀死。	50
MULTI-ESCAPE	同时从两名以上的追击者手中逃脱。	100
CLOSE CALL	从距离自己不到十米的追击者手中逃脱。	50
LURE	追击者杀死或打晕了你的分身。	100
CHAIN	在逃跑或打晕追击者的十秒内杀死一个目标。	50
VARIETY	一场战役中获得五种不同的加成。	200
GREATER VARIETY	一场战役中获得十种不同的加成。	400
EXTREME VARIETY	一场战役中获得十五种不同的加成。	600



模式加成

加成名称	加成要求	获得分数
HIDDEN ALONE	MANHUNT 模式中独自躲在单独的躲藏点里，距离所有队友二十米以外，加成每五秒结算一次。	10
TEAM HIDDEN	MANHUNT 模式中躲藏时身边二十米内有队友也在躲藏，人数越多分数越高，加成每五秒结算一次。	20 ~ 50
TEAM CAPTURE	CHEST CAPTURE 模式中我方占领一个宝箱。	50
LAST CHEST	CHEST CAPTURE 模式中每批三个宝箱中的最后一个被我方占领。	50
SECURED CHEST	CHEST CAPTURE 模式中宝箱被我方占领的瞬间，你正在夺取宝箱的有效距离内。	50
CHECKPOINT	ESCORT 模式中一名 VIP 到达一个以上的目的地。	100 ~ 500
POSSESSION	在 STEAL THE ARTIFACT 模式中持有宝物，分数隔一段时间结算一次。	25
HIDDEN POSSESSION	STEAL THE ARTIFACT 模式中躲藏在某个地方并持有宝物，分数隔一段时间结算一次。	50
PROXIMITY	CORRUPTION 和 STEAL THE ARTIFACT 模式中当追击者在二十米以内时，追击者越多分数越高，分数隔一段时间结算一次。	20 ~ 80
LOW/MEDIUM/HIGH CORRUPTION	CORRUPTION 模式中，玩家没被抓到的时间越长，获得的分数越高，隔一段时间结算一次。	20 ~ 60
SUDDEN DEATH	CORRUPTION 模式中成为最后一个没被抓到的人，分数隔一段时间结算一次。	120
ARTIFACT STOLEN	ARTIFACT ASSAULT 与 STEAL THE ARTIFACT 模式中每占领或获得一个宝物。	150
ARTIFACT SCORE	ARTIFACT ASSAULT 模式中将对方的宝物成功带回我方宝物所在区域。	500
SUPPORT	ARTIFACT ASSAULT 模式中当队友持有对方宝物时，杀死距离他二十米以内的追击者。	50
RECOVERY	ARTIFACT ASSAULT 模式中追上并杀死偷取我方宝物的敌人。	50
LAST CARRIER	STEAL THE ARTIFACT 模式中，比赛结束前作为最后一个持有宝物的人。	200
BEST STREAK	STEAL THE ARTIFACT 模式中，超过目前的最高分数。	200
STEAL THE ARTIFACT	STEAL THE ARTIFACT 模式中，持有宝物达到两分钟。	400

卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

能力强化

当玩家等级到达三十级后，游戏的技能强化系统就会开放，玩家只要金钱等前提条件允许，就可以使用强化后的技能了。



能力名称	性能分类	初始值	首次强化	再次强化
TRIPWIRE BOMB	作用范围	2 米	2.1 米	2.2 米
	发挥效果用时	5 秒	4.2 秒	3.5 秒
	冷却时间	90 秒	80 秒	75 秒
THROWING KNIVES	减缓对方行动	20%	25%	30%
	持续时间	2.8 秒	3.2 秒	3.5 秒
	冷却时间	50 秒	45 秒	40 秒
CLOSURE	作用范围	20 米	25 米	30 米
	持续时间	5 秒	5.8 秒	6.5 秒
	冷却时间	50 秒	45 秒	40 秒
SMOKE BOMB	作用范围	3.2 米	3.4 米	3.6 米
	持续时间	3 秒	3.5 秒	3.8 秒
	冷却时间	60 秒	55 秒	45 秒
TELEPORT	发挥效果用时	2.5 秒	2 秒	1.5 秒
	作用范围	35 米	40 米	45 米
	冷却时间	90 秒	80 秒	75 秒
POSION	发挥效果用时	3.5 秒	5 秒	3.5 秒
	分数奖励	200 点	250 点	300 点
	冷却时间	90 秒	80 秒	75 秒
BODYGUARD	作用范围	8 米	10 米	12 米
	持续时间	8 秒	10 秒	12 秒
	冷却时间	50 秒	45 秒	40 秒
MORPH	作用范围	3.2 米	3.6 米	4 米
	影响人数	4 人	5 人	6 人
	冷却时间	60 秒	55 秒	45 秒
MUTE	作用范围	6 米	6.5 米	7 米
	持续时间	1.5 秒	1.8 秒	2.1 秒
	冷却时间	90 秒	80 秒	75 秒
CHARGE	角度	20 度	25 度	30 度
	持续时间	2 秒	2.5 秒	3 秒
	冷却时间	90 秒	80 秒	75 秒
TEMPLAR VISION	持续时间	3 秒	3.5 秒	4 秒
	有效距离	25 米	30 米	40 米
	冷却时间	75 秒	70 秒	60 秒
DISGUISE	持续时间	15 秒	18 秒	20 秒
	冷却时间	60 秒	55 秒	45 秒
	使用效果	普通	进阶	精英
FIRECRACKERS	作用范围	5 米	5.5 米	6 米
	持续时间	4 秒	4.5 秒	5 秒
	冷却时间	75 秒	70 秒	60 秒
HIDDEN GUN	瞄准用时	2 秒	1.5 秒	1 秒
	最低命中率	30%	45%	60%
	冷却时间	90 秒	80 秒	75 秒
DECOY	持续时间	10 秒	12 秒	15 秒
	冷却时间	50 秒	45 秒	40 秒
	使用效果	普通	进阶	精英



序号	成就名称	解锁要求	点数
01	Best Served Cold	完成记忆片段 1。	20
02	Istanbul and Constantinople	完成记忆片段 2。	20
03	Seal the Deal	完成记忆片段 3。	20
04	The Prince	完成记忆片段 4。	20
05	The Plot Thickens	完成记忆片段 5。	20
06	Successes and Failures	完成记忆片段 6。	20
07	Old Boss, New Boss	完成记忆片段 7。	20
08	Priorities	完成记忆片段 8。	20
09	Revelations	完成记忆片段 9。	50
10	Fond Memories	所有主线记忆片段完成度达到 100%（完成所有主线中的附加要求）。	20
11	Worth A Thousand Words	收集全部 Ishak Pasha 的回忆录。	20
12	Holy Wisdom	拿到最强铠甲。	20
13	Capped	收集全部一百个 ANIMUS 数据碎片。	20
14	Pyromaniac	完成全部爆弹任务。	20
15	Armchair General	在 Mediterranian Defense 游戏中控制除 Rhodes 外的全部城市。	20
16	Iron Curtain	在不使用大炮的情况下达成一场完美的分部防御。	20
17	Spider Assassin	二十五秒内登上 Hagia Sofia 顶部。	20
18	A Friend Indeed	完成一个帮派的全部挑战内容。	20
19	Tax Evasion	从圣殿骑士信使手中夺回金钱。	10
20	My Protégé	培养一名刺客成为刺客大师。	20
21	The Mentor	培养七名刺客成为刺客大师。	20
22	Lightning Strikes	用袖剑在五秒内杀死五名敌人。	20
23	Overkiller	用袖剑累计刺杀五十名敌人。	20
24	Show-Off	用降落伞飞到滑索上。	20
25	Sage	收集全部书籍。	20
26	Fast Fingers	让盗贼从五十名士兵的尸体上搜刮物品。	20
27	Mosh Pit	让十名敌人同处于中毒状态。	20
28	Mouse Trap	用 Caltrop 爆弹弄晕敌人后再利用脚手架将其杀死，累计五人次。	20
29	Craft Maniac	制作三十个爆弹。	20
30	Almost flying	用降落伞从 Galata Tower 飞到 Golden Horn。	20
31	Silent but deadly	用飞刀同时杀死三名敌人。	20
32	I can see you	在烟雾弹的掩护下杀死五名敌人。	20
33	Monster's dance	对一名敌人放毒，让其在中毒状态下放倒三名平民。	20
34	Bully	打倒 Duccio。	20
35	The Early Years	完成 Desmond 记忆片段 1。	20
36	The Reluctant Assassin	完成 Desmond 记忆片段 2。	20
37	Escape To New York	完成 Desmond 记忆片段 3。	20
38	The Rotten Apple	完成 Desmond 记忆片段 4。	20
39	Are You Desmond Miles?	完成 Desmond 记忆片段 5。	20
40	Mastering the Art	获得奖励 INCOGNITO。（多人模式）	30
41	Tools of the Templar	在 Abstergo 商店里购买第一个技能。（多人模式）	10
42	Achiever	完成一项挑战。（多人模式）	10
43	True Templar	等级达到二十级。（多人模式）	20
44	Looking Good	自定义一名角色。（多人模式）	10
45	There Is No I in Team	任意组队模式中获得一场胜利。（多人模式）	20
46	Make the Headlines	获得十三种不同的 Accolades。（多人模式）	30
47	The Way I Like It	对自己的圣殿骑士档案进行编辑。（多人模式）	20
48	Explorer	每种类型的比赛都完整地玩过一次。（多人模式）	20
49	Tactician	某场比赛中积分达到 2505。（多人模式）	30

成就拿法要点

成就 01 ~成就 09

主线相关成就，完成故事模式就会全部解开。

成就 10



游戏中主线一共就九个记忆片段，每个记忆片段都被划分成了数个小任务，每个小任务大多有一个附加条件，玩家在第一遍通关主线时就应该注重附件条件的要求，把简单的要求全部清除掉，感觉稍有困难的留到日后以重新选择章节的方式来挑战。这些附加条件的要求都不太高，部分相对麻烦点的只要多重来几次就能完成了。

成就 11、成就 12



从书店购买回忆录的地图后，按照指示将它们全部收集，之后最强铠甲所在的遗迹会解锁，接下来只需要通过遗迹拿到铠甲就行了。

成就 13

收集到五十个数据碎片，其余五十个的位置就会全部显示在地图上。本作数据碎片摆放的位置比之前要贴心不少，有好多都是放在主线任务的必经之路上的，只要做主线时把见到的都捡了，做支线时稍微留个心眼多观察一下，五十个数据碎片唾手可得，剩下的五十个都再简单不过了，直接对着地图去找。

成就 14

全爆弹分支任务在先前已经有说明，都是比较基础的爆弹使用教学，没有难度。

成就 15

Mediterranian Defense 就是刺客指派的那个分支，这里要求占领除 Rhodes 外的全部城市。兵强马壮后，选择任意城市，在任务列表下找到“RECLAIM THE CITY”，再派出充足的手下去完成，等时机一到，这个城市就会被刺客占领。





成就 16

最容易拿到这个成就的是游戏中的第一场塔防战，也就是主线中强制的那场，只要稍事布阵杂鱼就冲不过来，攻城兵器出现后用栅栏挡住，接着用手下的各种攻击兵种来削弱兵器的耐久，士气什么的就不用吝惜了。

成就 17

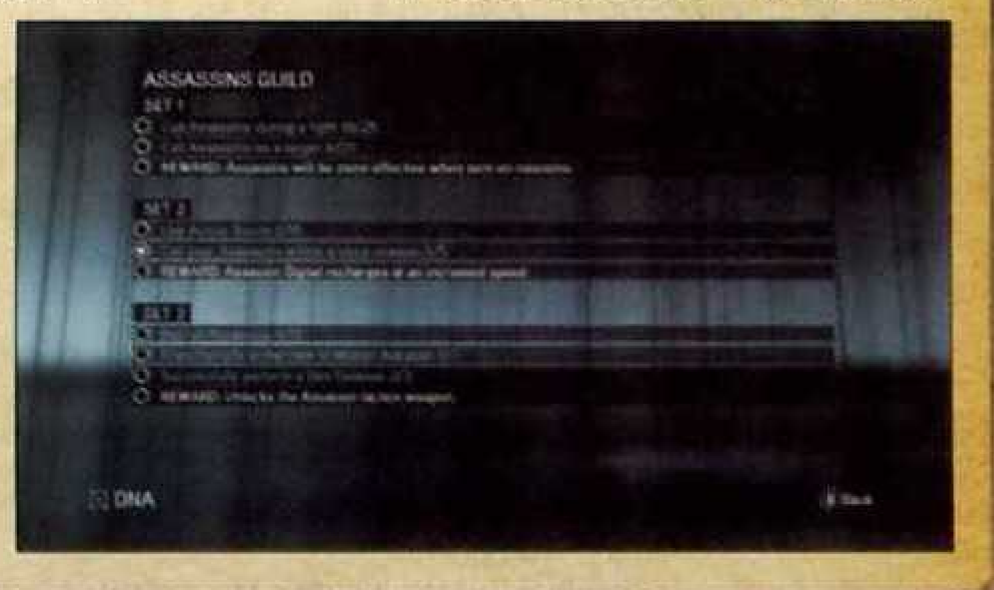
来到目标的附近，先观察一下路线，然后再一口气爬上去，中途几个位置要记得用新型袖剑的跳跃，只要中途不失误就能在时限内登上塔顶。如果没有把握，可以先慢慢爬一次，把自己认为最合适的路线找到，再重新尝试。时间其实还算充足，满足条件后成就会立刻解开。



成就 18

帮派挑战一共有四种，分别是刺客、盗贼、佣兵、吉卜赛人。其中刺客的全部要求是最简单的，有许多要求在不刻意为之的时候就能完成，挑战明细如下：

1. 在公开战斗时呼叫刺客手下累计二十五次。
2. 呼叫刺客手下刺杀目标累计二十五次。
3. 使用弓箭援护累计十五次。
4. 在主线任务中呼叫刺客手下累计五次。
5. 累计招募刺客十二人次。
6. 培养出七位刺客大师。
7. 成功完成任意三场塔防战。



成就 19

说是圣殿骑士信使，其实就跟以前的小偷长一个样，玩家站在大街上时他们会随机出现，抓住或者直接秒掉都可以，反正把钱拿到手就行了。



成就 20、成就 21

刺客大师的育成在前文中有详细介绍，因此这里就不过多阐述了。

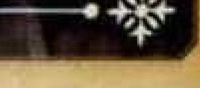
成就 22

五秒中用袖剑杀死两名敌人至少需要完成两次双杀，不然时间上可能来不及，建议找到敌人比较多的地方故意暴露身分，吸引五个以上的敌人来追自己，最后再使用烟雾弹，迅速杀死五人。这个过程可能需要多尝试几次。



成就 23

袖剑是游戏中最常用的武器，杀死五十人属于正常积累。



成就 24

建议在收集碎片或者回忆录时顺便解锁这个成就，因为此时玩家会经常在房顶奔跑，比较容易找到合适的地点来完成这个动作。首先找到一处没有什么遮挡的滑索，然后在附近找个相对比较高的建筑，保证有足够的高度与距离飞过来，接近滑索后按 B 键抓住，然后滑完剩下的距离。



成就 25

主线完成后，去伊斯坦布尔的书店里把所有的书都买了，接下来就多攒点钱，三十五万就足够了，再回到记忆片段 7 的那座城市去，最好从第二段记忆开始以免因书店不出现而浪费时间。这片区域因为是圣殿骑士的领地，所以购物有附加税，书贵得离谱。要想将两个城市全部书籍购入，大约需要四十五万余元。

成就 26

要想雇佣来的盗贼会帮你偷钱、搜尸体，就必须先完成盗贼帮派的三项挑战，它们分别是：完成四十次信念之跳，攀爬累计一千米，利用“防御偷窃”从敌人身上偷取二百五十块。完成四十次信念之跳属于正常游玩中就会积累的，如果次数不够就找个观察点爬上去、再用信念之跳跳下来，反复数次前面两项挑战就都能完成了。第三项挑战中所谓的“防御偷窃”发动方法跟防御反击一样，只是需要按的按键是 RT + Y 键，而不是 RT + X 键，故意跟敌人开战，然后偷他们钱就行了，到二百五就可以收手了。接下来，去雇佣一帮盗贼，故意和敌人开战并将他们杀死，盗贼们就会自动上去搜尸体，搜五十个成就就会解开了。

成就 27

提前准备好毒爆弹 DATURA BOMB 和噪音爆弹 CHERRY BOMB，找个敌人很多的地方，扔 CHERRY BOMB 把敌人都引诱到一堆，最后扔毒爆弹就行，制作爆弹时记得将两种爆弹的外壳都选择成直接爆炸的，然后毒爆弹的火药一定要用威力最大的不列颠火药 BRITISH GUNPOWER。还有一种方法是配合毒标和毒药自己手动去放毒，在敌人足够的情况下动作也要迅速，同样可以解开。



成就 28

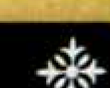
玩家按住 RT 键经过脚手架时，右上角 B 键的指令会在某个瞬间变成“PULL DOWN”，这是立刻按 B 键脚手架就会垮掉。要想拿到这个成就，先准备好 CALTROP BOMB，找到合适位置后，扔爆弹在脚手架上，敌人过来时被失去行动力开始原地乱跳，此时立刻把脚手架弄垮就好，累计杀死五人次。

成就 29

制作三十个爆弹是自然积累，游戏进行到后期绝对会达成。

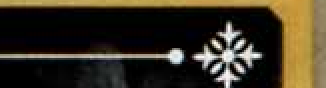
成就 30

刺客总部附近的那个高塔就是 Galata Tower，实在不清楚的话可以调出主菜单，在著名建筑信息那一块查看。爬上 Galata Tower 的顶端前，先确认一下身上是否有携带降落伞，没有就去裁缝铺里买。准备完毕后面对地图的南面，面对横穿城市的那条河，下面的目标就是要飞进河里。打开降落伞后按住 X 键不要松开，左摇杆控制好方向，落入水中后过几秒成就就会解开。



成就 31

解开这个成就的合适地点还比较多，由于三把飞刀飞出去要一刀一个，所以选择的敌人一定是要那种比较弱的，保证一刀能飞死。



成就 32

不出意外的话，在忙着完成成就 22 的时候，这个奖杯就已经解开了。

成就 33

随便找个比较壮的敌人，冲上去用带毒的袖剑扎他一下，然后马上退后一定距离，往这个家伙的脚底下撒钱，只要你这么做，放倒的何止三个村民，这些人简直就是要钱不要命。

成就 34

主线完成后，来到如图所示的位置找到他，空手把他打倒在地就行了。





成就 35 ~ 成就 39

解锁并完全全部 Desmond 的记忆片段即可，前文已经讲解因此不再重复。



成就 40 ~ 成就 49

本作的多人模式成就实在是太友好了，除了成就 43 和成就 48 之外，其他的几乎都是很顺利地就会达成，根本不需要刻意去完成。等级达到二十级应该是最后一个拿到的成就，纯粹积累经验值等升级就好了。至于每种比赛都玩过一次，其实不用从一开局就在房间里，但是结算的时候必须在。本作刚发售的时候，每个模式的人都还比较多，到现在可能有些冷门模式搜人有些困难，不过在相对高峰时间的还是值得一试的，实在不行的话就找好友帮忙。

再次回味一遍，其实无本作的最大意义还是在于怀旧，毕竟是十年前的老游戏了，画面可以强化到现在的水平，音乐可以强化到现在的水平，但是如果把设定和手感等等要素也跟现在的主视角射击游戏对齐的话，那基本等于重新做一遍一样，太过强人所难。不过也好，玩玩这些古董级的游戏，再和新时代的游戏对照一下，也许你会获得很多不一样的感受。

重启记忆之旅，现在开始……



HALO®

ANNIVERSARY

光环 战斗进化 周年纪念版	Microsoft	主视角射击
X360 Halo: Combat Evolved Anniversary		美版
2011年11月15日	1~16人	39.99美元
对应Kinect		对应玩家年龄：17岁以上

文 金馆长 美编 anubis

传奇开始之前

我在人类和天使之间徘徊了三千年……时间没有末端……没有终点……没有目的……
我浪迹大地，希望神和人们原谅我一度犯下的重罪
透过光芒，我看到了死亡，破坏，但光芒无法消灭
我在死亡的监狱中挣扎
我在时间中迷失……

首先我们需要回到故事开始的几百年前。在二十二世纪，由于人口过多，人们只能向外太空发展，在这个阶段，人类建立了很多的外太空殖民地，但是这时候的外太空殖民地无论经济上还是政治上都不过是地球的附庸。

公元2160年，由于殖民地和地球以及殖民地之间的矛盾加剧，木卫战役爆发，成为了后面一系列事件的导火索，经过这场战争，联合国彻底军事化。

公元2164年，星际战争爆发，联合国政府下辖的UNSC（联合国太空司令部）军队彻底击败了殖民地的反抗军，并且经过六年持续不断地打击彻底根除了反抗势力，看起来人类似乎赢得了和平，但是事情远非那么简单。

公元2170年，联合政府建立，但是此时人口过剩，军队相关开支过于庞大，大量地区在战争中成为焦土，生态资源被严重破坏，经济面临全面崩溃。

公元2291年，肖恩·藤川超光速引擎研制成功，配备此引擎的飞船可以进入断层空间，相当于大大缩短了星际间的距离，但是出入断层空间可能会导致时间上的偏差，对于移民船来说这什么问题，但是对于需要准时准点集合的军队来说这点很令他们头疼。

公元2310年，政府开始招募人员通过光速航行前往"近地殖民地"，被选拔的人员都是最优秀的公民和士兵，同时，大批闲置的UNSC部队被用来做这种星际航行的护航，政府似乎不必再为支付数额可观的军费而发愁。

公元2490年，近地殖民地基本建设完成，开始进行远地殖民地探索。但是，由于殖民地在整个经济体系中扮演了越来越重要的位置，而殖民地在政治中的地位依旧微乎其微，殖民地开始不满足于自己的地位，谋划推翻地球联合政府的"独裁统治"。

公元2491年，为了平息越来越频繁的远地殖民地叛乱，斯巴达计划开始实施。不过由于费用过于高昂且过程非常艰难，计划暂时中止。（本行红字）

公元2492年－公元2496年，多个殖民地发生叛乱，联合政府在付出惨重代价（远地殖民地Far Isle被核弹彻底夷为平地，而UNSC损失了四艘驱逐舰）后平息了叛乱。

公元2510年，翠鸟级巡洋舰秋风之墩号服役。至坠毁于光环上为止，该战舰共服役长达43年。

公元2511年，小约翰，也就是后来的士官长出生，同年，UNSC在神秘星球奥星发现了"不属于人类文明"的建筑物（先行者科技）。

公元2517年，哈尔西博士和凯斯上尉（后来的凯斯舰长）开始为经过修订的斯巴达Ⅱ计划物色合适的儿童，小约翰在一系列测试中表现优异，和其他75名儿童一起被选中，同时，政府利用快速克隆人取代了他们原本的身份以及位置。之后他们经历了一系列严酷的训练和各种肉体强化以及基因改造，在付出死亡30人、12人终生残疾的代价后斯巴达小队正式结成，成为UNSC用于镇压殖民地叛乱的王牌部队。

公元2519年，约翰在致远星的大雪山中进行野外训练，在他的带领下斯巴达战士们完成汇合并夺取了即将降落的鹈鹕号，成功返回基地。在该任务中出色的表现导致他被提升为斯巴达小队的队长。

公元2525年，远地殖民卫星丰饶星在发出"发现不明物体"的报告后失去联系，4月20日，UNSC侦察船金羊毛号来到丰饶星，确认到达后同样失去联系。同年10月7日，星盟正式向人类宣战，UNSC派出精锐战斗群抵达丰饶星，不过当他们抵达丰饶星之后震惊地发现丰饶星已经被夷为平地，高能量武器已经将星球表面烤成了玻璃。之后附近一艘外星战舰向战斗群发动袭击，驱逐舰大力神号受到重创逃回基地，而阿拉伯号和东方号轻型护卫舰在开战的瞬间就被击毁，显示了人类与外星敌人巨大的战斗力差距。在截获的敌方通讯中，他们听到了外星人发动进攻的理由：你们亵渎了神的旨意，毁灭你们是神的旨意，我们就是执行者。

同年11月11日，科尔中将召集了人类历史上最大规模的舰队准备反攻丰饶星，为了给今后的战斗做准备，UNSC开始研制雷神锤装甲。

11月27日，斯巴达战士们第一次投入战斗，具体内容是通过运输机登上敌舰并摧毁敌舰，由于雷神锤装甲不完善（没有能量护盾），士官长他们虽然出色地完成了击毁敌舰的任务，但是士官长最好的朋友萨姆因为被一颗蓄力电浆弹（就是游戏中野猪兽们使用的那种电浆手枪的弹药）击中导致密闭装甲破损，无法进入宇宙，他自愿留下来掩护士官长等人撤退，之后壮烈牺牲，年仅14岁。

持续六年的丰饶星战役结束，UNSC以规模三倍于敌人的舰队围攻丰饶星，却付出了2/3舰队被击沉的重大代价。事实上，如果不是科尔中将出色的战略头脑和战术上的灵光一现，人类方很可能会付出更惨重的代价。虽然取得了反攻丰饶星的胜利，但是并未从根本上扭转战局。之后，人类面对星盟的攻势节节败退，几乎毫无还手之力，即使在某些微小的场合获得胜利，也会付出数倍于敌人的代价。很多远地殖民地被摧毁。在一次战斗中，人类俘获了一名敌军士兵，从他口中得知了敌人的名字："星盟"。为了防止星盟发现人类的母星地球，科尔中将提出了著名的"科尔协议"：

1. 人类舰船在被迫进行空间跳跃时必须远离地球，如果受到攻击不能定位传送目标点的话，进行无目标盲跳。

2. 如果不可能进行盲跳，有被俘的危险，舰长必须毁掉舰船。

3. 舰船上的人工智能决不能落入敌手，必要时候予以转移或者毁灭。

2552年，时任易洛魁号驱逐舰舰长的凯斯接到警报，星盟部队出现在人类近地殖民地的前哨要塞致远星附近，在发出求援信息后凯斯舰长赶往致远星迎击由一艘航空母舰、一艘驱逐舰和两艘护卫舰组成的星盟舰队，在三艘护卫舰的协助下，凯斯舰长和敌军展开了周旋。

凯斯舰长利用高妙的战术（利用星盟护卫舰发射的能量炮弹的半追尾特性，在自舰接近星盟驱逐舰的时候突然转向导致炮弹轰在驱逐舰上）击沉了星盟驱逐舰，然后利用磁力炮在对轰中击破了星盟的护卫舰，同时重创星盟母舰，但是母舰在临走前向致远星附近的剑鱼4放出运输机，人类方派出47艘战舰进入剑鱼4，同时出动400名海军陆战队清理入侵的星盟，却受到伏击几乎全军覆没。几乎同时，斯巴达战士空降剑鱼4，在和敌军进行周旋后利用核弹消灭了星盟部队。同时星盟主力舰队赶到，和人类增援的主力舰队展开激战，人类和星盟的舰队数量比是48:20，最后星盟被击退，但是凯斯舰长的易洛魁号在不知不觉间被安放了追踪器。是役，UNSC损失战舰25艘，12艘被重创，投入战斗的1600名海军陆战队仅14人生还，30万市民身亡；星盟方面损失18艘战舰，1076名士兵阵亡，359名负伤，双







方艰难地打了一个平手。

凯斯舰长回到致远星进行补给，同时，致远星上的哈尔西博士以及人工智能科塔娜决定利用战舰“秋风之墩”来实行一项秘密计划，凯斯被任命为秋风之墩号舰长。同时雷神锤MKV型盔甲正式装备斯巴达部队，这套装甲更新了神经中枢系统，可以植入人工智能协助作战。

三十名斯达巴战士在致远星上的海军情报局接受秘密任务：于9月1日出发，俘获一艘星盟战舰并登陆星盟母星，绑架一名先知，该任务不计算战损比，达成目的优先。

8月30日根据易洛魁号上的追踪器反馈的消息，致远星被发现，750艘星盟战舰几乎瞬间将这个近地殖民地的最后要塞夷为平地，在保卫致远星的战斗中大部分斯巴达战士阵亡（《光环 致远星》的故事就发生在这个时候，这些斯巴达战士的阵亡也导致绑架先知的计划流产）。秋风之墩号在被十几艘战舰围攻的情况下进行盲跳，来到了光环附近。

我们的故事，就这样开始了……

传奇开始了……

盲跳结束后秋风之墩号和数艘星盟战舰一起来到了一个人工环状星体附近。星盟追兵攻入秋风之墩，不得已凯斯舰长下令全员弃舰，迫降在附近的光环上，同时将人工智能科塔娜交给了士官长保管。

登陆02分51秒：士官长的救生舱坠毁，但是凭借雷神锤的保护，士官长毫发无伤，同时，大部分秋风之墩号上的部队成功降落在了光环上，其中包括一支相当于特种部队的地狱伞兵部队，但不幸的是，由于叛徒出卖，凯斯舰长被星盟俘虏。

登陆03时14分26秒：地狱伞兵在席尔瓦少校的带领下完成集结，并且攻占了一个星盟控制的山头，他将这里设为自己的基地，同时派出了鹈鹕号运输机协助士官长搭救落单的UNSC士兵，除了地狱伞兵和士官长，一共只有63名幸存者，同时，通过侦查兵的报告，他们得知凯斯舰长被囚禁于星盟旗舰真理与和谐号上。

登陆17时11分04秒：士官长带领地狱伞兵部队突袭了真理与和谐号，成功救出了凯斯舰长，同时也得知这个环带是一个超级武器，星盟称之为“光环”。而同时，一支地狱伞兵部队突袭了秋风之墩号，获得了大量补给。

凯斯舰长命令士官长控制光环的控制室，经过艰苦奋战，士官长成功来到了“沉默绘图师”。而留下来的凯斯舰长带领海军陆战队搜寻星盟的弹药库并予以摧毁，战斗成功，星盟的部队被全歼，不过凯斯舰长的部队在不明敌人的袭击下全军覆没。

由于士官长战斗力惊人，先知们任用一名精英战士札马米组织了特战队阻挠士官长，不过很显然他们并没有达到目的。

携带大量夺回来的补给的地狱伞兵小队由于运输机数量不足（加上还有一部分需要协助士官长进行战斗），他们只能携带部分重装备经由陆路赶回基地，不过在半路遭到了星盟的伏击，不过在付出了一定的伤亡后，他们成功地杀出了重围。

士官长来到了光环的终端，在这里科塔娜发现星盟正在畏惧着光环内部的一些东西，感觉不妙的她要求士官长赶快去营救失去联系的凯斯舰长，而她自己会留在这里收集资料。

登陆58时36分31秒：士官长来到星盟武器库，发现这里经过了一场激烈的战斗，不过从部分星盟士兵的创伤来看，他们似乎并不是被人类击毙的。在仓库内部，士官长发现了一个神经错乱的海军陆战队队员，而从一个头盔中士官长则看到了一段非常诡异的录像。就在士官长继续搜查的时候，新的敌人出现了，这是一种寄生型的怪兽，不仅侵蚀人类士兵，就连星盟部队也接二连三沦为它们的宿主。

在士官长遭遇不明敌人的同时，札马米攻击了人类部队的基地，虽然士官长并不在此，但是剩下的士兵还是打退了星盟的进攻，尽管伤亡十分惨重。

同时，一艘已经坠毁的星盟运输机起飞，来到了星盟的补给舰上，运输机直接摔进了补给舰并起火，在灭火的时候星盟遭到了从运输机中涌出的不明生物的袭击，整艘补给舰上无人生还。

士官长在沼泽中和陆战队汇合的时候遇到了不明生物的袭击，但是这次他们比较幸运，一些浮空机器人给予了他们火力支援，而343罪恶火花的出现解释了一些士官长的疑问：这些生物是银河中最可怕的生物虫族。它把士官长带到了被称为“图书馆”的建筑中，目的是取得启动光环的索引器，而只有人类能使用索引器启动光环消灭虫族。不过在取得索引器之后，科塔娜制止了士官长启动光环的行为。

原来光环本身并不是用来消灭虫族的，而是用来消灭所谓“虫族的食物”，也就是人类和星盟，在数个光环联合作用下，整个银河系可能会变得寸草不生，士官长理所当然地拒绝启动光环，于是，343罪恶火花决定杀掉士官长并夺取科塔娜。

席尔瓦少校推测出星盟袭击的主要目标是要干掉士官长，于是他发动了一次诱敌作战，战斗很成功，随后虫族突然出现，严重打击了双方的部队，但是作战目的还是达到了，而且这场战斗也获得了意外收获：席尔瓦少校



捕获了一只活体寄生型虫族。

登陆68时03分27秒：士官长夺取了一架妖姬号战机，破坏了三个脉冲发射装置，这样343罪恶火花就需要进行维修才能启动光环，这就为士官长争取到了一定的时间，科塔娜的计划是通过让秋风之墩号的核聚变反应炉过载，利用秋风之墩号的爆炸炸掉整个光环。

不过要使反应炉过载的话必须的一样东西就是秋风之墩号的舰长凯斯的中枢神经植入体，也就是说士官长必须救出凯斯舰长。而科塔娜的监测表示凯斯舰长确实还活着。

而此时的席尔瓦少校通过研究虫族活体得知大量的虫族就在他们的脚下。为了争取时间阻止虫族入侵，席尔瓦少校命令部队封死了地下的连接通道。

登陆74时34分16秒：登上真理与和谐号拯救凯斯舰长的过程中，士官长不断接到凯斯让他离开的命令。当他们找到凯斯舰长的时候，舰长已经完全被虫族侵蚀，士官长直接取出了舰长的神经植入物并驾驶一台妖姬号离开了真理与和谐号。

登陆76时18分56秒：由于343罪恶火花的干扰，战舰的自爆程序被解除，不得已士官长只有通过物理方式摧毁了引擎并抢夺了一架长剑截击机逃离光环，但是，343罪恶火花并没有消失，而是悄悄溜到了附近的一座气矿中（对应《光环2》剧情）。



席尔瓦少校夺取了真理与和谐号，不过由于该战舰已经被虫族完全侵蚀，为了不让这艘战舰被虫族控制而给人类带来危害（研究以及事实表明虫族会利用控制宿主的方式来使用各种装备），席尔瓦少校命令战舰起飞并刻意破坏了战舰的动力系统，而这支地狱伞兵部队也随着光环的爆炸而消失了。

斯巴达战士挑战传奇！

毕竟这款游戏已经是十年之前的作品了，很多东西都保留了那段时间主视角射击游戏的特色，包括很让人吐血的难度。玩过原版《光环》的玩家不少，但是如果你一路跟着FPS游戏的发展历史玩下来，现在可能都不是太适应这款游戏了。在传奇难度下一个稍微难点的场景死上十次二十次是家常便饭。下面我为大家介绍一下个人传奇难度心得。

传奇难度单人挑战心得

首先，由于本作的准星范围相当广，距离稍微远一点射击精度就会直线下降，所以玩好本作不需要十分精准的枪法（当然，枪法也是必备的，特别是在对付敌军炮台或者远距离目标的时候），因为“《光环》系列”强调的不是精准的射击，而是火力的运用，最重要的就是怎样在最短的时间内把最多的子弹倾泻在敌人的身体上，尤其是混战的时候，想把面前敌人一一爆头是非常不切实际的，混战时候正确的处理方法应该是短时间内集火攻击敌人的一个角色并迅速将其打倒，然后躲回掩体慢慢周旋。而射击的时候最好运用连点射而不是扣住扳机进行的连射，快速按键的话射击频率基本和手速一致。对付那些没有能量护盾的敌人来非常管用。

“《光环》系列”的另一个特色是格斗攻击的强势，在很多时候玩家面对敌人的时候都不敢出去进行格斗导致被善于配合的敌人压在掩体后面动不了（精英难度中的敌人配合水平完全颠覆了设定中“星盟不善于作战协调”的描述）。所以本作要敢于和敌人拼刺刀，当然拼刺刀也有拼刺刀的原则，对手手里拿着把光剑的话您这么做就是在找死……格斗攻击要和其他攻击手段配合起来，比如面对敌人群体扔出一颗手雷，这样敌人100%会四散逃窜，看准敌人的位置在手雷爆炸后迅速冲出去直接甩它一枪托然后再躲回来，基本上一记枪托可以顺利地打掉精英的护盾或者豺狼的能量盾。当然，面对精英的时候最好能在接近中先射它几枪再上前打它，由于护甲被打空之后精英会有超长的硬直，基本上可以保证全身而退，如果一记枪托它没有破甲的话它会很敏捷地还你一下，如果生命值不高的话是很危险的。

另一种情况就是面对具有秒杀能力的光剑精英的时候，高难度下的光剑精英看到你之后会一阵咆哮之后跳斩（高概率）或者冲过来肉搏，两者的应对方式差不多，趁他咆哮的时候多给他几枪，然后视乎地形做出反应，如果他离你比较远地形比较狭窄的话可以直接后退，等他落地之后上去一枪托；如果离你比较近而地形比较开阔的时候就横移躲闪，最恶劣的情况就是离你很近但是地形比较狭窄，如果手里有霰弹枪的话就趁他跳在空中的时候来一枪，如果没有霰弹枪的话只能迎面冲他冲过去然后不等他下落就抢先出手一枪托，虽然比较危险但是熟练之后爽快感十足，当然更合理的建议是千万不要把自己置于必须玩命的情况，如果距离很远场景又很开阔呢？那还等什么，赶紧溜死他吧。





另外一点就是玩家需要熟悉自己的武器，如果大家不是想挑战自己的极限的话，建议先玩低难度把骷髅拿全，然后开启“头巾”再来打高难度，这样至少弹药没有限制（当然依旧需要装填弹药）。而在后期比较难的关卡中我们的目的就是迅速找到一把霰弹枪和一具火箭筒（或者燃料炮……不过这玩意更稀有），这基本上是万能的配置，在无限弹药和无限手雷的配合下相当威猛。难度比较高的反而是这两种武器没有登场的前几关，推荐多使用敌人的武器，具体武器性能使用心得见后。

一些小意见：

1. 先打一遍简单或者普通难度熟悉操作。你需要重新找回自己十年前的手感。人物的操作可以在游戏中看到，而各种载具的操作则可以在第一次登上载具的时候看到，在低难度下熟悉操作（包括手感）才能在高难度下得心应手。

2. 善用手雷。手雷可以说是最实用的武器之一了，无论是直接杀伤还是把敌人逼出掩体都很有用，战斗结束打扫战场的时候一定要留意有没有手雷可以补充。两种手雷性能不同，碎片手雷引爆时间短，而电浆手雷可以挂在敌人身上加大杀伤力，不过建议大家最好不要跟野猪兽玩挂弹，因为它们很可能带着那颗手雷冲你冲过来……部分精英也会这么做，因此最好利用这种方法来对付猎人（如果手头没有重武器的话）。

3. 不要站在原地和两名以上敌人对射。这么做的后果很可能是被秒杀，即使对手只是两

个野猪兽也很容易把你的护甲打空。

4. 人造一对一。利用地形和敌人移动速度的不同争取让棘手的敌人（比如精英）单独面对你。在一对一的情况下，用手中的武器连点射是可以把精英打得硬直连连毫无还手之力的。

5. 多用载具。这点不用我介绍，比起人物本身，载具的灵活性和火力都要更胜一筹。即使只有一个人驾驶载具，也可以发挥出最大功效，以我们最熟悉的疣猪号为例，平时用来赶路，出现敌人就下车换到车后机枪座上扫射，近距离强大的攻击力可以瞬间抽空精英的能量护盾。另外，汽车碾压的攻击力也十分出众，而且不知道为什么，敌人对冲自己冲过来的载具的驾驶员攻击命中率比较低，难道是吓得……

6. 在有时候视线不清的情况下，可以利用BACK键回到十年前的视点，十年前的视点草和树叶都比较少，视线比较干净，易于发现隐藏的敌人或者道路。

7. 善于伏击，在敌人还没发现你的情况下对敌人发动攻击，敌人没有察觉的时候背后格斗攻击有一击必杀的攻击力。手里有狙击枪的话优先打死精英，记住，无论在何种情况下，一个精英的威胁程度都大于一批野猪兽。一般来讲消灭的顺序应该是“精英－豺狼－野猪兽”，不过如果没有狙击枪，那还是先消灭那些离你太近的吧……

然后，你需要的是一点点运气，是的，有时候一个敌人突然发疯，很有可能就会毁灭你长达十分钟的迂回和渗透……

传奇难度必胜秘诀

如果你实在是技术太菜，看了上面的心得外加反复尝试也通不了关，那么有两招可以帮助你顺利过关。

第一招就是使用骷髅头“头巾”。头巾的效果是弹药无限，普通枪械就罢了，各种手雷也是无限的，有了这个道具，难度那是哗哗哗地往下降，绝大部分时间只要你狂扔手雷就能过关。开了两倍爆炸范围的骷髅头后更是轻松——当然自己被炸飞的几率也不低。而且使用头巾不影响你解锁任何隐藏要素，包括成就。

第二招是合作。如果你能找到一个肯和你配合的战友，那么传奇难度的难度将再次大幅下降。本作除可以单机合作外，还支持联机合作。合作状态下，只要双方不是同时死亡，死亡的一方可以无限复活，有了这一招，除了流程中的极少数地方，采用了一人拖后一人突前的猥琐战术，可谓无往而不利。不过需要注意的是，只要当幸存的一方远离敌人时，阵亡的一方才会在其身边复活，而且复活之后武器将变回普通装备。合作同样不影响任何成就，而且还有专门的合作成就。



武器研究

M6G 手枪



UNSC 制式手枪，作为手枪来说性能不错，攻击力和攻击精度都比较令人满意，但是由于射击频率低且弹容量有限，很难作为主力武器来使用，不过该武器有爆头设定，手里主武器需要重新装填弹药的情况下用这玩意打对手的头是非常管用的，该武器的格斗攻击速度很快。

MA5B 突击步枪



射击精度和攻击力都只能算一般。而且远距离攻击不甚理想，好在 60 发的装弹量让它在中近距离拥有不错的杀伤力，不过该武器最大的作用应该就是用来清除大量的寄生型虫族以及野猪兽一类的低级敌人。

SRS990 狙击步枪



全部武器中射程最长的，基本上不会有敌人能承受住两枪，就算是皮糙肉厚的猎人也会在两枪之后表演一个漂亮的后空翻。不知道是不是感觉上的原因，该武器的射击间隔比起《光环 3》之后的作品来得短一些，经常出现敌人还在硬直状态就中第二发的情况。和其他射击游戏的狙击枪不同，由于在非瞄准情况下也能显示准星，本武器的近战能力并不低，面对冲过来肉搏的精英，一枪就能送它回老家。

M90 霰弹枪



近战之王，本作最实用的枪械类武器，在无限弹药的加持下装备着霰弹枪的士官长就像一辆移动坦克。近距离绝对的一枪一个。虽然号称零射程，其实霰弹枪的远程攻击力并不像想象中那么差，一枪下去基本上敌人都会出现硬直，硬直的时间足够你接近它补第二枪了。该武器的上弹速度为全武器最慢，不过好在上弹过程中也可以开枪，在混战中这可是保命的家伙。另外，这把武器是本作排行第一的除虫利器，中距离可以秒杀人形的虫族。

Type-25 电浆手枪



射速不错，这也是这把武器惟一的优点。但是电浆手枪的蓄力攻击十分强劲。蓄力弹爆炸范围不小，还有很强的追尾性能，可以用来追击敌人；当然最经典的用法依然存在，蓄满的子弹可以直接打破精英类敌人的护甲（反过来他们也很可以一发打穿你的护甲）。另外值得注意的是电浆手枪对付虫族效果不佳。

Type-33 刺针步枪

弹药飞行速度非常之不紧不慢，但是有一定追尾性，单发攻击力甚低，但是一旦有 7、8 发子弹插在敌人身上，就会引发一场大爆炸，爆炸范围基本等于一颗手雷。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

M41 双联装火箭筒



拥有所有武器中最强大的攻击力，在对峙战中能发挥最大作用，使用这种武器不需要多好的枪法，冲着大致方向打过去就可以了，爆风可以帮你杀伤敌人，甚至可以直接轰击在掩体上打击敌人，面对那些隔着掩体和你对射的敌人的时候非常好用。不过不要想利用这玩意近战。一些大型的敌人，比如猎人或者亡魂号战车在它面前像是纸糊的一样。反而是比较小的目标不易命中，对付小目标只能指着爆风了。

Type-25 电浆步枪



相当于UNSC方的MA5B突击步枪，不过性能强得多，攻击力和精度以及射速都比MA5B强，对能量护盾还有特效。可以说是玩家在游戏中使用得最多的一把武器了。

流程攻略

秋风之墩
THE PILLAR OF AUTUMN

在最高难度下，你能够轻松舒畅地进行游戏的时间就只有在秋风之墩号上进行测试的时间了，好好享受一下暴风雨前的宁静吧。

完成基本操作训练之后跟着工作人员逃出冷冻舱，发生工作人员被炸死的事件后直接跳过一旁的管道来到走廊另一边。穿过闪着绿光的大门来到战舰中部，蹲下钻过封闭门之后继续向前跑。不用理会这里的我方人员，直接从路边的绿灯门里冲进去。

冲过走廊，一名陆战队士兵会招呼你跟他走，躲在障碍物后面听完他的废话后跟着他走就可以来到舰桥找到凯斯舰长。接过舰长的手枪，在出门的过程中会自动捡到48发手枪弹药，捡到弹药不久之后几个野猪兽袭来，瞄准他们的头部尽快解决掉敌人，打死一个敌人后敌人如果四散奔逃的话就冲上去用枪托砸。

进入大厅之前会捡到一把MA5B突击步枪，在大厅中我们会第一次遭遇精英，配合我方的两个士兵消灭它，注意不要被它近身。然后可以捡起精英使用的电浆步枪使用，这玩意对付身穿能量装甲的精英还是比较趁手的。之后敌人增援赶到，由于我方士兵几乎会在敌军增援赶到的瞬间阵亡，因此这里几乎只能依靠自己。这批敌人中由两个精英，比较稳妥的办法是躲在大厅入口处用手雷先炸它个天昏地暗之后再慢慢和敌人周旋。

消灭援兵后赶快冲出房间，沿路可以发现一个红衣精英首领正在和我军对射，不要急于加入战团，而是冲过去从后面给它一枪托直接干掉它。之后向前走，发现我军士兵被轰飞之后立刻向刚才他们驻守的门口扔两颗手雷，敌人一出现就会被重创。消灭掉这批敌人后继续前进，中途发现我军士兵正在和敌人对峙，不要冲过去和他们一起战斗，而是从另一边绕过去从敌人侧面进行偷袭，几颗手雷就能解决他们。

在前进途中可以发现两名我方士兵，在这里要和他们配合干掉对面的一大票敌人，两个士兵会前冲，可以利用他们吸引敌人的火力，然后我们躲在掩体后面往敌人身上投掷手雷，手雷用完了就退回去，采用“冒头打两枪缩回去”的战术慢慢和敌人打消耗战，战斗时尽量不要太往前，前面地形比较狭窄，敌人一旦投掷手雷可能不太好躲避。消灭掉这批敌人后可以在路边的星盟登陆舰内找到两个护甲强化道具。

钻过前面的大门，发现敌人的踪迹，从右手边的通道绕过去可以先下手为强用枪托解决一个精英减轻战斗压力，之后可以隔着走廊和敌人玩手雷战，看到敌人的影子出现在画面中的时候就可以投出手雷了。消灭敌人后继续前进，在一个中间有楼梯的平台迎来到目前为止最难的一场战斗。

这场战斗的难点在于敌人火力猛，而且占据地形优势，我们很难打到。一开始就在屋子里奋战的陆战队士兵基本上算是打酱油的，他们最大的用途就是在初期牵制住敌军，进屋之后首先打死两个出现在正面高处的野猪兽来尽可能延长一下我方士兵的存活期，然后马上来到左手边的大门旁边，战斗进行到一定时候这里会出现敌人援军，马上投掷一颗手雷配合密集的弹雨直接干掉增援出来的精英，然后进入这间屋子，利用门两侧的障碍物和身在高处敌人对峙，这里虽然并不十分安全，但是好在和你对射的敌人会处在一个更加不安全的状态。在这里利用掩体干掉精英，然后解决掉剩下的野猪兽就可以了，在“下克上”的战斗中手雷的作用不大，可以省下来应付后面的战斗。

上楼梯出房间，在通道里会有一批敌人背对着你，直接远距离扔几颗手雷过去秒杀，还



有漏网之鱼向你进攻的话就躲回到后面的掩体里和敌人作战。消灭这批敌人后在走廊中用手雷干掉几个精英，由于地形狭窄，手雷的作用比枪械大。科塔娜会提醒你需要利用维修通道过去找救生舱。

维修通道内看似地形复杂，但是其实只有一条路，走出通道可以发现一个野猪兽在那里等待你的枪托，敲掉它之后立刻向你的左手方向的野猪兽身上扔一颗手雷，这样多半可以干掉附近的精英，然后缩回通道里，贴在通道左边干掉右边的敌人部队，之后左边会赶来一名精英首领，送它一颗手雷。

从正面的通道进去，你可以远远地看到一名精英首领，和它周旋一下就可以了，过一会儿它会被战舰的爆炸干掉，消灭右手边的几个野猪兽之后进入维修通道。

一路前进，在维修通道中可以看到门外有敌人精英部队，勇敢地开门扔手雷吧，但是记得扔完手雷要及时退回通道以免被乱枪打死。消灭外面的敌人之后和我方部队汇合，绕过墙角之后有三名精英驻守，可以以路边的障碍物做掩体投掷手雷攻击敌人。再转过角可以看到敌人的大部队聚集在狭窄的通道里，正好，无需瞄准，直接扔电浆手雷过去，很大概率会挂在敌人身上。

清理掉这批敌人后从旁边的维修通道绕过障碍物，回到刚才敌人聚集的地方，进入救生艇，本关结束。

收集要素

骷髅头“铁人”：从冷冻舱中出来之后，直接右转绕到房间后面的红色能量罐后面找到。

终端机：舰长给你手枪之后，转过身在舰长室中可以发现一个闪着粉红色光的电脑，这就是终端。

相关成就

胆小鬼才用超能护盾：成就要求是在传奇难度下完成秋风之墩（THE PILLAR OF AUTUMN）任务，而且没有捡起任何超能护盾。该成就允许玩家阵亡，因此难度很低。超能护盾的位置一般都远离大道，走的时候多留意一下就不会“中奖”。

咬紧牙关忍下去：成就要求是在传奇难度下完成秋风之墩（THE PILLAR OF AUTUMN）任务，而且没有捡起任何医药包。这个成就与上一个如出一辙，同样没有难度。

光环
HALO

从救生艇出来之后收集一下散落在四周的装备，然后马上左行过桥，听到科塔娜报告敌军登陆舰接近之后就顺着面前的树丛和岩石前进。这样敌人就不会发现你，前进的过程中可以发现一名精英首领带着几个野猪兽把守在必经之路上，用手枪远程干掉野猪兽之后利用开阔的地形和精英首领打游击干掉它。

转过山口可以看到我方幸存者在和敌人缠斗，不要着急开枪，来到右边精英部队那里直接一颗手雷扔到精英首领身上干掉他们，剩下几个野猪兽就不成气候了，如果被敌人围攻建议跑到左边那块大岩石后面躲一躲，等敌人的攻击目标转移到我方幸存者身上的时候再出来夹击敌人。

之后登上中央的那个大型建筑，取得这上面的补给，之后敌人会不断增援，我们的任务就是扼守这里，幸存者不用指望了，几乎一个都活不下来。敌人增援批次是按时间算的，如果你灭敌速度比较慢的话可能第一批敌人还没有灭完第二批敌人就到了，所以这里需要利用诱敌战术对付敌人。

仔细观察建筑可以发现如果登上建筑的话只能通过两边的楼梯，站在楼梯上开几枪，敌人就会依次冲上楼梯送死，这里第一次出现持盾牌的豺狼，看到他们上来就要直接炸死，前两批敌人都可以这么解决。

后面敌人经常是两拨一起赶到，这里可以站在楼层角落向下射击，只要你一直待在这个角落，敌人就会陪你在这个角落里耗，注意观察雷达，零星敌人上楼的话就要立刻打死，等敌人数目不多而且聚集在一起的时候就可以使用诱敌战术，不过切记不要在高层乱走，否则敌人可能会从两面夹击，这时候就欲





哭无泪了。

最后两批敌人会几乎同时降下，这里要马上跳下建筑，来到建筑旁边的那个小建筑群里面，小建筑群有两个出口，其中一个很狭小，从这个狭小的出口发动攻击，敌人就会聚集在这里，不会包抄你，战斗会轻松一些。

之后坐上鹈鹕号投下的疣猪号战车，开到下面那个干涸的湖泊那里，从山洞走下去，绕出来发现这里敌人众多。左右两边有两个斜坡，先冲到左边斜坡下去干掉野猪兽，然后开到右边斜坡那里撞死豺狼，最后再对付躲在柱子间的精英，如果精英只剩下最后一个的话就不要试图利用机枪干掉它了，下来直接去找它就好。

消灭敌人后从进门右手边的路旁台阶上去，来到楼梯上端之后不要转过墙角，先扔几颗手雷过去解决那里的三个精英首领，然后过去启动机关。

驾车过桥来到一片平原，这里我们要搭救三组幸存者，顺序不限，幸存者就在那些有地灯指示的山谷里，先救哪组影响不大，难度也差不多，但是记得一定要随时保留你的疣猪号。来到一个场景之后就可以下车自己操作机枪攻击敌人，这样效率会搞一下，不过看到电浆手枪蓄力光弹冲你飞过来的时候一定要及时下车躲避。如果太过艰难的话，也可以选择见死不救，等我方幸存者全部阵亡后也算通过这个地方。

最后科塔娜会提醒你说悬崖边上有我军幸存者，来到导航点附近，这里有三个建筑群，离你最近的建筑群上面驻守着三个精英，下面有几只豺狼，远距离干掉豺狼之后开近一点进入精英的攻击范围之内，然后利用火力优势解决精英。第二个大型建筑群上面的敌人太灵活，远程打效率不高，可以考虑离得近一些引诱敌人出现，解决掉两个精英之后就可以绕到该建筑后面去开两枪，然后等待敌人分批上钩。这里敌人比较狡猾，一般不会靠近你，需要有点耐心慢慢磨。

消灭掉全部敌人后我方士兵

从建筑中涌出，帮助他们消灭掉敌人。建筑中可以发现地道，可以利用地道突袭敌人，再次全灭敌人后我方鹈鹕号赶到，上飞机走人，关卡结束。

收集要素

骷髅头“神话”：从救生舱中出来之后，面前有一条瀑布，瀑布旁的巨石后面找到。

骷髅头“爆炸”：仇敌克星放下疣猪号之后不要进入山谷，而是直接往右走来到山边的如图所示位置，从山坡上跳上去，跳到另一边滑下去，可以在面前找到。



终端机：在通向能量桥的山洞中，很明显地可以看到闪着黄光的终端机。

相关成就

禁航区：成就要求是在任意难度的光环（HALO）任务中，于一场游戏里摧毁4艘妖姬号中的3艘。本关一开始就有两艘，此时你只需击毁一艘即可。之后在打本关末尾时，先去那个有地道的大型建筑，将这里清光之后返回原路，这时剩下的两艘妖姬号就会出现，抓紧时间将其击毁即可。

徒步战斗：成就要求是在任意难度的光环（HALO）任务中，不搭上任何载具过关。这个成就的难点在于进入山洞后有一处很宽的平台，原本你可以用疣猪号加速冲过起，但现在你不能坐疣猪号。如果是单人游戏的话，你的惟一选择是用手雷跳跳过去，具体可以参见下节。如果是双打的话就简单很多了，只要你坐程不上车，这个地方先让你的战友开车冲过去，然后你自杀后重生，或者被自动带到下个检查点，这样就可以自动移过去了。

真理与和谐
THE TRUTH AND RECONCILIATION

本关开始的时候士官长装备了一把SRS990狙击步枪，这也是顺利进行本关必须的装备。

首先从一旁的高台上去转过角落，这里需要狙击掉两个炮台上端坐的野猪兽以及跑来跑去的精英，注意精英也有可能坐在炮台上，这就好办多了，定点靶总比移动靶好打。可以对准其中一个炮台打，敌人坐炮台的积极性很高，一直打坐在炮台上的人的话最终精英会自己坐上炮台。

如果惊动了敌人的话，敌人和我方都会出现增援，我们的任务依然是盯住炮台不要让人上去。消灭掉敌增援后继续前进，拐弯过去的道路十分狭窄，可以利用手雷清场。

之后来到一座高台下，敌人有两座炮台，先利用狙击枪消灭掉平台上方的那个豺狼，然后配合队友干掉来到下面的敌人。敌人中混着几个精英首领，往前冲一下再退回来这些精英首领就会坐上炮台自杀，直接狙死。剩下的野猪兽稳扎稳打的话不算太难。另外，这里调成十年前的视点来比较好打一些，至少视线清楚很多。

消灭这批敌人之后继续沿山路前进，敌人还是高台架炮的配置，先狙杀掉远处的豺狼和精英头领。然后不要上去，直接从刚才豺狼出现的地方走过去，从那个侧面攻击敌人就不会成为众矢之的。杀光敌人后敌人的登陆舰到来，这里千万不要试图在一个地方据守把冲过来的敌人都消灭，要赶快从高台上下去来到刚进入这个场景的狭窄小道上，利用手雷消灭尾随你的敌军。

之后进入场景后方的山谷，利用狙击枪摆平正面高台上的炮台和精英，然后驻守在这里的敌人就威胁不大了，消灭敌人后上正面的高台，不要接近中间的重力梯，这样我方援军就会比敌方援军先出来，这样我们就可以趁我方援军和敌人纠缠的空隙利用狙击枪远距离消灭那些比较棘手的敌人（比如豺狼和精英）。或者可以直接冲重力梯冲过去，盯好重力梯，敌人从重力梯下来的过程中是全程没有防备的，可以先扔几颗手雷到他们脚底下，这样他们一落地就会被炸成重伤。最后敌人会增援两个猎人，这里就比较考验技术了，和猎人远距离作战无疑是自杀，这里要接近它们让它们用出冲撞攻击，然后狙击枪盲射打头速杀猎人，如果觉得打头难度比较高的话也可以在它们用出冲撞攻击后跳到它们身后，用电浆步枪攻击他们后腰部黄色的区域。干掉两个猎人后坐上重力梯，进入敌军战舰。

那些亡魂号和幽灵号都是摆设，不用尝试驾驶了，进入战舰后先不停移动并观察周围动态。如果发现空气有流动痕迹并突然出现光剑，就要立刻进行射击打死装备了隐形披风的敌人。之后的战斗要依靠亡魂号当掩体和敌人周旋。如果在雷达上看到敌人踪迹可以提前用手雷封堵。如果你是双打进行游戏的话，这里将是整个传奇难度中最难熬的一个地方，建议是先干掉隐形敌人，之后冲进敌人出兵的通道，双方各守通道的一头，然后分别冲出去攻击敌人，这样可确保敌人不冲进来，从而实现无限重生。

之后进入绿灯门，前进过程中可以发现两个毫无戒备的野猪兽，敲死之后来到大厅，偷袭搞定这里的精英头领。消灭掉这间房间的敌人之后回到之前偷袭野猪兽的通道，从刚才拐弯的地方直走前进，通道里经常和敌人狭路相逢，一定要仔细观察雷达随时准备肉搏。

出门后正面通道中棘手的敌人甚多，不过道路很狭窄，可以躲在门里投掷手雷，不要轻易出去，否则很容易被瞬间秒杀。接着在楼上利用地形优势攻击楼下的敌人，消灭掉敌人后绕着上面转两圈看看有没有新的敌人出现，没有的话就可以跳下去开启开关(十分幸运的是我到这里的时候居然有一个同伴没有挂……因为刚登舰的时候他莫名其妙地站在了一个地方，不攻击别人也不被别人攻击，这个可以算游戏的BUG)。

把队友放进来之后敌人增援也赶到了，这里经常可以发现敌人从身后冒出来，可能会死很多次，不过敌人出现的顺序是固定的，背下顺序之后提前用手雷封堵就可以缓解一些压力。之后顺着敌人给我们开的路走，绕过通道来到停机坪。

来到停机坪后先不要开火，而是等敌人的登陆舰飞出去之后再行动，这里可以通过偷袭干掉一个站在窗口处望着登陆舰发呆的精英，敲掉敌人之后迅速撤回进来时的通道，在这里和敌人周旋，至少不会被头顶上的敌人夹击。干掉本层的敌人之后利用狙击枪干掉中间那个平台上的精英头领，就可以比较轻松地收拾其他敌人了。

绕过中间的建筑来到另一边，这里会找到一个护盾，来到这边之后敌人会出现增援，而且会从你的背后出现，而且都是豺狼这种比较麻烦的敌人。最好在这半边敌人增援刚出现的时候就迅速搞定，不要吝啬狙击枪弹药和手雷，否则会被两面夹击。

干掉最后两个猎人后科塔娜终于打开了大门。门里面的通道





有一个隐形的精英，因此转弯的时候要小心，最好刚探出身子就缩回去，通过攻击方式判断对面是不是隐形精英。

走到尽头不要马上出门，因为前面和左面都会赶来敌增援，贸然出去会被两面夹击得很惨。缩回门里，借助门口的障碍物先干掉左面冲过来的那批敌人，开启了无限手雷的话就乱轰过去吧，这里几乎一露头就会被敌人打缩回去。

之后从另一侧大门进入通道，第一个拐角后面埋伏着大批敌人，直接丢手雷吧。消灭掉挡路的精英首领之后出通道。对面的大门中会冲出敌人，可以先发制人。

前进过程中一扇门里会出现敌人，这里如果原地和敌人对峙的话会被身后的敌人夹击，如果不能先用手雷干掉这批敌人的话可以直接往前走绕过拐角，利用这里的星盟武器架做掩体和敌人周旋。

进入刚才敌人涌出的大门，里面的敌人也是毫无戒备，不过由于场景过大而且过于空旷，偷袭失败经常意味着直接挂掉，所以最稳妥的办法是先干掉门口睡觉的野猪兽给自己整出一片相对安全的掩体空间，然后利用狙击枪（没有狙击枪的话可以尝试挂电浆手雷）干掉精英，其他敌人不足为虑。

进入通道后敌人数量众多，不过由于地形狭窄，正好适合手雷发挥。从通道绕出去之后就是囚禁凯斯舰长的地方，这里有一个光剑精英和两个隐形精英，建议出门之后先扔手雷，通过狂轰滥炸争取直接干掉隐形精英或者打掉他们的隐形外衣。然后边打边退消灭光剑精英。

启动机关救出凯斯舰长后敌人又会增援两个隐形精英，因此建议救出凯斯舰长之后就一直向你进来的那扇门那里射击。之后带着凯斯舰长原路返回，舰长战斗力不错，我们可以轻松一些。

来到之前敌人毫无戒备的大厅，先不要往里走，而是通过狙击枪观察一下对面，可以发现对面有两个持有光剑的隐形精英，最好提前狙掉，凯斯舰长挨一剑可就挂了。

凯斯舰长命令我们找到一艘登陆舰。接着继续按原路返回，回到停机坪，这里出现敌人，消灭这些敌人的时候手雷省着点用，最好留两颗，歼灭正面的敌人之后迅速向左侧投掷两颗手雷然后冲过去按机关，然后迅速退回来就可以顺利过关了。

收集要素

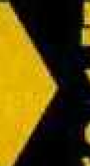
骷髅头“异物”：杀进真理与和谐号之后来到停机坪，目送敌人登陆舰离开后和敌人进行战斗，直接来到另一边，这里会从一个闪着红色灯的房间中出现敌增援（简单难度是精英和野猪兽），趁增援出现的时候进门拿到。

终端机：救出凯斯舰长后来到一个地上有凹槽的房间，解决掉房间中两个隐形用光剑的精英后来到高台上调查闪着红光的终端。

相关成就

按照计划进行：成就要求是在真理与和谐（THE TRUTH AND RECONCILIATION）任务中，于没有被侦察到的情况下，杀光遭遇到的第一批敌人。这个成就很简单，只要远远地用狙击枪慢慢打就可以了。敌人被打得哇哇乱叫并不代表被发现，但如果对你开枪则代表失败。如果成功的话，当第二批敌人出现后成就就会解除，如果失败就立刻重开本关即可，非常方便。

近距离战斗：成就要求是完成真理与和谐（THE TRUTH AND RECONCILIATION）任务时，狙击步枪必须剩下至少4发子弹。此成就不限难度，也可以用无限弹药，因此惟一的难点就是要确保玩家不会因为死后复生而丢失狙击枪，另外也不要去捡别的武器。



安静制图机 SILENT CARTOGRAPHER

海滩登陆战伴着雄壮的乐曲响起，玩家可以下来就直接扔四颗手雷到面前的敌人中间去。这里跟你一起战斗的陆战队很快就会全部壮烈牺牲，所以一定要在他们牺牲前干掉海滩上的敌人，之后盘踞在远方建筑物附近的敌人可以用游击战消灭掉。

敌人全灭后鹈鹕号送来疣猪号，驾车向前走，由于陆战队牺牲过快，这里你可能面临没有枪手的窘境，那么只能稳扎稳打慢慢推进了。来到一个悬崖前科塔娜会提醒你这里面就是安静制图机，那么好，首先清理掉这里的敌人，平台上敌人数量不多，利用疣猪号的机枪轻松搞定。

还有一部分敌人躲在制图机入口不出来，这里最好用手雷给他们玩个闷烧，另外，里面比较狭窄，在不确定敌情的情况下不要贸然进入。干掉躲在制图机里的敌人之后进去。注意，这里车开不进去，最好留在外面备用。

进去之后下楼，转弯之前先扔几颗手雷下去可以炸死大部分敌人。之后发现门开不了，我们需要找到保全设施。出门开车沿路往前走，到达下一个场景科塔娜会提醒你这里有一条通向内部的路，还是利用疣猪号慢慢推进来到岛屿内部。

转过山脚，眼前赫然是两个猎人，不过这两个猎人看守的不是必经之路，而是一个终端机，最高难度下可以不管他们。这里不要开车，避免惊动他们，下车直接往里走，门口的几个豺狼要速战速决，不然引得猎人开炮就得不偿失了。小树林里敌人非常多，这里需要先下手为强，直接从敌人后面绕过去在精英首领身上扔一颗电浆手雷解决它，然后以树为掩体和剩下的敌人打游击。注意这里尽量减少使用手雷，因为树丛比较茂密，手雷容易被树木阻挡弹向不可控方向。

消灭敌人后前进，可以发现我们的目标地点前有一大票敌人，先不要到正面去，在侧面等一会儿两个野猪兽会绕过来，抢先干掉可以减轻战斗压力。消灭这里的敌人依然要靠手雷。

从楼梯下去，在一个狭小的空间内我们要对付两个猎人，猎人分两边出现，最好先干掉一边的猎人再去对付另一边的，因为狭小的空间会挡住猎人的燃料炮，安全问题不用担心，对付猎人的方法是诱使他出冲撞攻击后躲过



他的攻击，然后马上打背。

进入内部开启按动开关，往回走的时候会遇到穿隐形斗篷的精英，所以不要一下子冲得太猛。出门之后在右手边可以找到护盾道具，捡起来之后从上面利用岩石缓冲直接来到下面（会重伤，所以要忍一忍再做下一步行动），这样可以避免在回程的路上遭遇到敌人增援。捡起地上的M41火箭筒，翻过那辆疣猪号，然后赶紧开车跑回制图机入口。

制图机入口徘徊着两个猎人，不过现在可以让他们尝尝火箭筒的滋味。消灭猎人后回到之前打不开的门前，之前动画已经提示了多出来一个精英敌人，所以转弯之前请先扔手雷。

进门之后不远处有个精英背对着你，上去一枪托干掉它。然后从旁边的楼梯上去，下面可以看到两个野猪兽侦察兵，等它们走过就跳下去枪托解决，对面还有一个精英在把守，最好也是绕过去从后面干掉。其实小心一点的话，整个场景的敌人都可以暗杀解决。

开门解决掉两个豺狼之后下楼，这里先从右手边绕过去，找到一些补给之外还能趁机偷袭豺狼。干掉豺狼之后直接闪身出来，迅速瞄准两个猎人，各赏一枚火箭，如果没有击毙的话就退回去再寻



机会。

干掉猎人后一路往下走，在路的尽头可以发现隐形斗篷，捡起斗篷之后跳下去，不用理会下面大厅里的那批野猪兽，直接继续下行。通道尽头由两个精英把守，建议先背袭解决一个然后马上在另一个身上挂一颗电浆手雷。

按动按钮后从按钮后面出去可以找到护盾，沿楼梯上去可以发现一个背对你的精英，干掉它，然后一路往外走，敌人比来的时候还多，而且这次是他们占据地形优势。如果不想和敌人纠缠的话就全程火箭筒＋手雷开路，直接轰击精英然后趁野猪兽慌乱的时候夺路而逃。快到出口时候会遇到一个手持光剑的高级精英，这里最好不要使用挂电浆手雷战术以免炸死自己，瞄准头部射击的话效率也不差。

干掉门口两个隐形精英之后躲在入口处等待我方鹈鹕号赶到，一旦鹈鹕号赶到就直接冲外面扔两颗手雷然后冲上飞机（这里不一定会遭遇敌人）。本关结束。



收集要素

骷髅头“饥荒”：海滩登陆战结束后乘坐疣猪号，往回走过一个场景，海滩边有一块巨石（就是关卡后期我方B22坠落的那里），巨石后面有一条路可以上去，上面可以找到。

终端机：寻找安全控制开关的路上会发现某个地方有猎人把守，干掉猎人后就可以在建筑周围找到终端机。

骷髅头“头巾”：开启安全控制中心后出门捡护甲和火箭筒，再次回到这里之后向右转出门，利用火箭筒跳到屋顶上（具体方法是背向屋顶方向跳跃，跳起来的瞬间用火箭桶轰自己脚底下的地面）。这是推荐方法之一。

手雷跳

手雷跳是早期FPS游戏中的经典花活，其作用为能够跳到正常情况下达不到的高度，从而获得一些隐藏要素或抢占有利地形。本作的手雷跳有三种方式，分别是利用碎片手雷、电浆手雷和火箭筒。手雷跳的原理都一样，就是在武器爆炸前的瞬间抢先起跳，然后借助爆炸的冲击波就可以跳得更高。火箭筒最容易实现，但不是随时随地都能找到；两种手雷的性能都差不多，只是起爆时间有区别，个人更青睐碎片手雷，从扔出到起爆的时间比较短，整个动作可以一气呵成。进行手雷跳时，都需要将视角调至最低，然后往自己的脚下扔雷，这样雷就不会被弹走，之后就是看你对时机的把握了，总的来说不难。

如果只是想取得骷髅头“头巾”的话，除了用手雷跳外，还有两个邪道办法。其一是开着疣猪号当垫脚石。路上有几处疣猪号不能通过的地方，需要将车炸过去，虽然费点事儿，但成功之后就比较简单。另一个办法是双打时利用重生，让其中一方靠近悬崖边，然后让另一人死亡，据此来不断调整重生位置，这个方法的难度不亚于手雷跳。这里还是推荐各位练好手雷跳，因为后面还有不少地方要用到。

顺带一提的是，由于低难度下超能护盾的耐久值很低，一次手雷跳就能把你炸成重伤，因此手雷跳在低难度下反而要慎用。

相关成就

掷弹兵：成就要求是以英雄或传奇难度在安静制图机（Silent Cartographer）任务中逃出地图室，而且没有发射任何子弹。看成就名就知道你应该做什么了——没错，那就是狂扔手雷。

抢滩头堡：成就要求是以英雄或传奇难度在安静制图机（Silent Cartographer）任务中扫荡海滩，而且没有任何陆战队队员死亡。这个部分是本关的一开始，推荐在英雄难度下以精确的手雷战术搞定一切。不要开爆炸范围两倍的骷髅头，以免误伤。成功的话在剧情出现后成就会立刻弹出，一旦失败就立刻重开本关即可。

突袭控制室
Assault on the Control Room

下飞机之后迅速往敌人逃离的门口投掷四颗手雷，然后突击步枪向门口扫射。这样精英一出来就会被炸个半死，然后躲在炮塔（不要试图坐上炮塔，那会让你变成活靶子）后面等敌人坐上炮塔后再打射干掉。

出门之后钻过通道来到一个大厅，这里打得仔细些的话可以一路暗杀过去，其实也不用杀掉所有敌人，清除掉挡路的敌人后从另一侧的大门出去就可以了。

出门之后是一座大桥，这里通过的诀窍还是暗杀，先敲掉门口附近所有在睡觉的野猪兽，然后不用管大桥下层的敌人，也不要踩那些透明的玻璃地面，一步步慢慢向前推进。如果不慎被敌人发现可以退回到入口处慢慢和敌人磨，只要你不下去，下面的敌人基本上就不会上来。最后敌人会增援一名光剑精英，有可能的话最好在它还没接近你的时候就干掉它。

进门之后暗杀工作会比较困难，因为敌人有身在高处的哨兵，不被它发现太难了。好在这里敌人不强，留意那些隐形精英就可以了。通过这里之后坐电梯下去。

刚进入面前的房间就会发现这里的野猪兽在睡觉，敲死附近所有的野猪兽之后从右边前进，观察好精英的行动线路上前偷袭杀掉它。这里依旧是需要找到出口，不必追求暗杀掉所有敌人。

出门口来到一片白茫茫的雪原，这里需要先干掉左边近处炮台上的敌人，然后等一会，观察一下远方，会发现远处停着幽灵号摩托，一名精英会骑上幽灵号

攻击我方的士兵，等他开始攻击我方士兵的时候迅速冲过去抢一台幽灵号，利用幽灵号的机枪直接打坏敌人的摩托干掉精英，幽灵号机枪的攻击力和攻击频率比较令人满意，而远距离攻击的准确度也出人意料地不低。

来到我方士兵聚集的地方，捡起地上的火箭筒，利用幽灵号的速度迅速接近远处的亡魂号坦克并用火箭筒干掉它，而旁边那把狙击枪最好也捡起来，原因后述。因为我方士兵在高难度下太脆弱，所以最好不要乘坐那辆疣猪号，而是一直操纵可以自己控制火力的幽灵号。转过山脚，我们就能驾驶霸气的天蝎号坦克了。

虽然坦克霸气无比，但是前面的道路依然危险重重，建议这里把速度放慢，确认前面的敌人都被轰掉再前进，如果士官长受伤比较严重建议赶紧下坦克在后面躲一躲，无人驾驶的天蝎号是无敌的。

钻出面前的山洞后先不着急往雪地上开，先干掉正面的幽灵号，顺便把小山坡上的那个炮台掀翻。消灭掉远处的豺狼之后继续前进。山坡下面有一辆亡魂号，由于亡魂号攻击速度太慢，还是比较好摆平的。之后建议先在远程干掉所有的敌方炮台。最后敌人会增援一台妖姬号，看准来路一炮送它回老家。

进入正面的人工山洞，里面有两个猎人，可以居高临下先干掉。下坦克开动机关后继续前进，来到一个大场景。

干掉门口的精英们，然后可以发现场景中有四个炮台，首先干掉右边、左边和对面左边三个炮台，然后把坦克开到那座大桥附近，下坦克利用狙击枪干掉桥上的那些豺狼和精英，坦克可以作为掩体使用。全灭这部分敌人后把坦克开到大桥中段轰击对面的猎人和精英，之后就可以过去了。

拐过弯之后马上炮击消灭面前的敌人，然后利用远程炮击干掉远处烦人的豺狼。来到山洞出口附近可以看到敌人登陆舰，不用管它，你是打不沉它的。登陆舰出现后立刻后退躲避它的电浆炮，等幽灵号出现在你的视线中的时候就立刻炮击干掉。

出来之后的敌人都是杂鱼，小心蓄力电浆手枪就好，中间的建筑物在最高难度下大可无视，消灭里面冲出来的敌人就行了，接下里慢慢往前挪，刚好能看到远处的亡魂号的时候停住，在最远距离利用炮击将其歼灭，然后往前走引出幽灵号，不然会被骚扰得很烦。从亡魂号后面过去，干掉两个猎人后来到山谷中。

这里依然需要慢速前进，消灭掉这边的敌人之后干掉对面悬崖上的炮台，然后来到那个通向下面的山道上，停住不要动，等下面的猎人慢慢出现在你视线中的时候一炮解决掉。和下方的我军幸存者打一个照面之后迅速回到上面干掉增援敌军，回到下面，我们需要钻过一个狭窄的缝隙，霸气的天蝎号也就跟我们说拜拜了。

捡起入口附近的隐形斗篷，冲进入口干掉里面持光剑的隐形精英，然后赶快冲出洞穴，不用管左边的那些敌人，快速爬上面前山坡来到右手边大门前抢一辆幽灵号。之后虽然敌人会出现妖姬号，但是在我们的优势火力下也不难对付。

进门静悄悄地溜过去。出门上电梯之后不可避免地被发现了，这里我们可以躲在一开始的通道里向敌人出现的门口扔手雷。这里一定要解决所有敌人再前进，因为来到对面大门的时候里面会出现敌人，处理不好容易被夹击。清理掉所有敌人后来到对面大门口，直接冲门口扔手雷封路，然后冲出去。

出门后是一座大桥，由于战斗中会受到另外一座桥上敌人的攻击，所以强烈建议暗杀过去，敲掉门口的野猪兽之后躲一躲，这样可以躲开豺狼巡逻兵的视线。过桥进门之后这里依然可以暗杀通过，不过需要一些耐心等待敌人背过身去。如果中途被敌人发现的话肯定会收到另一座桥上敌人的攻击，建议退到门口位置应战，这样至少可以看清楚敌人的攻击轨迹。穿过这里之后来到一个狭窄的通道，这里肯定会被敌人发现，不如直接开火杀过去，这里发生战斗并不能让下一个房间中的敌人警觉。



穿过房间来到外面，又是一座大桥，仍然建议一路暗杀过去。下面的房间结构似曾相识，不过这次狭窄走廊里出现的敌人是隐形精英，注意观察他们的位置先下手为强。进门之后从两边绕过去，拿起门口的火箭筒，大门一打开就直接给门里两炮然后快速冲过去。

出门后敌人众多，最高难度下不要妄想抢那台妖姬号，开门之后直接一个火箭筒轰翻妖姬号。老老实实在门里干掉敌人，进入对面的大门。暗杀通过房间后直接坐电梯下去。

出门后依然可以暗杀过去，不过这里有一个隐形精英，很难判断它是否背对着你，需要赌一下运气。出门后迅速左转干掉精英抢下幽灵号，然后顺着建筑物冲上去，利用幽灵号的火力不难强攻干掉猎人。一路冲到最上方，那个螺旋状阶梯不用上去，直接来到大门前开门进去即可。

开启机关后迅速往门里扔两颗手雷然后坐上幽灵号战斗。全灭敌人后开门进去，本关结束。

收集要素

骷髅头“浓雾”：第一次坐电梯下去之后，可以再第一个房间的中央发现一个悬空的小房间，利用手雷跳（跳之前确保自己满血）到小房间门前的柱子上，再跳进小房间找到骷髅头。

骷髅头“故障”：开坦克来到那个房间中央有一座人工制造的大桥的室内场景，掀翻进门之后右手边的炮台，之后往悬崖下面看，可以找到找到后需要自杀才能继续游戏。

终端机：关卡最后需要上敌方建筑，敌方建筑下面的“脚”把地面插出了一个大洞，跳进洞里可以找到终端机和大量弹药补给。

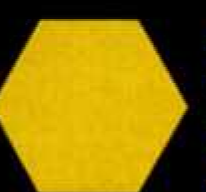


相关成就

我来开那台！：成就要求是在突袭控制室（Assault on the Control Room）任务中驾驶妖姬号。解除成就的时机在游戏的后半段，在一处山梁上你会看到一台无人驾驶的妖姬号，同时出现一名敌人欲和你抢夺妖姬号。这时需要边冲边射击，将敌人定住，这样才能抢在敌人之前上飞机。这个位置距离检查点很近，因此反复尝试无压力。

猎杀亡魂号：成就要求是在突袭控制室（Assault on the Control Room）任务中，于单次游戏里使用天蝎号坦克摧毁4台亡魂号坦克。该成就没有难度要求，如果玩家想在传奇难度中一次性搞定，难度很大。因为单次游戏这个条件，要求玩家不能死亡，不能返回检查点，不能中途退出游戏。拿不到的玩家不用勉强，可以在通关后开最低难度搞定。





343 罪恶火花
343 GUILTY SPARK

这里的植被比较影响视线，建议调整为十年前的视点。前方我军坠落的鹈鹕号旁边有霰弹枪，拿上吧。往前走会出现敌人，顺着敌人的来路前进发现一搜坠毁的星盟登陆舰。从登陆舰另一边跳上树干一路走过去就可以看到战舰入口。

看到战舰入口传来的爆炸后等一下，等敌人远离战舰入口的时候向敌人投掷两颗手雷然后赶紧冲进去。

坐电梯下去后来到一个大房间，敌人聚集在一个狭小的玄关里，扔手雷进去快速秒杀，下一个房间中的能量桥控制坏掉了，我们可以先居高临下解决下面的敌人然后从下面右边的门里进去。进去之后赶紧躲好，不一会儿敌人会冲进来，消灭敌人后从那个有精英尸体的走廊进去，出门后跳到中间的平台里，就可以找到那个经典的语无伦次的士兵了，这里他开枪的频率高了很多，不要接近他，绕过去就好。



从房间角落燃烧着的地方跳上去，从二楼出门启动能量桥，过去之后下楼来到一个诡秘而寂静的房间，剧情后虫族出现了。一开始只有寄生型虫族，一边游走一边扫射就可以确保安全，等战斗型虫族赶到之后立刻端起霰弹枪从房间里杀出去。

原路回到刚才有能量桥的大厅，对面的门已经坏了，趁楼下星盟和虫族混战的时候从楼上的门进去重新找路，来到一个能量桥坏掉的大厅，可以从武器架跳回上层，运气好的话上层的星盟会被虫族缠住，正好从他们后面出门，门外就有补给，所以这里可以打得轻松一些。

坐电梯下去，从下方绕到上方找到能量桥开关后继续前进。再次坐电梯就可以回到地面上了。和友军汇合后赶快沿着附近的水路向科塔娜所说的“高塔”前进，靠近高塔之后可以得到圣堂防卫者的协助，他们可以帮你吸引虫族的火力，你的任务就是活下来等待343 罪恶火花的召唤。

收集要素

骷髅头“萧条”：看到遗迹大门发生爆炸后直接向山坡上走，可以发现一个炮台，从炮台后面滑下去找到。

终端机：遇到虫族之后的逃跑过程中，第二次坐电梯上去的时候可以在电梯对面某个高台上发现，直接从电梯上跳过去就行。



相关成就

突破隔离措施：成就要求是进行 343 罪恶火花（343 Guilty Spark）任务时，在 21 分钟内逃出先行者设施。解除的时机是最后坐电梯上去的时候。本关的地形比较绕，如果你不记得怎么走，或者是根本就没玩过原版《光环》，那么第一次打很难拿到。建议熟悉地形后开最低难度来尝试，不是问题。

这是 Jenkin 报仇！：成就要求是以英雄或更高的难度，在 343 罪恶火花（343 Guilty Spark）任务中杀死 50 个虫族战斗型态。可以说是送分成就，正常打就能自然解除。



图书馆
THE LIBRARY

这个关卡结构很简单，惟一的难点就是无穷无尽的虫族……

跟着罪恶火花走，那些呈人形的虫族要先干掉，这里虫族出现的顺序是固定的，实在不行可以通过背版通过。进入第一个房间之后直接左转，进入大门后有一名敌人会拿着霰弹枪出现，干掉它抢下霰弹枪，后面的敌人追的紧了可以直接扔雷阻碍对方前进。注意跟紧罪恶火花，不靠近它不能触发剧情。

前面的路程几乎都可以算是这段路程的翻版，只要看清地面的箭头就不会迷路。圣堂防卫者虽然攻击力差劲，但是至少可以帮我们拖住敌人进攻的脚步，这里最好还是只打那些接近你的人形虫族。提醒大家一点，射爆那些浑身肿块的家伙造成爆炸比使用手雷的效率高很多。

剩下的路程大同小异，只是记得在狭窄的地道里前进的时候先扔手雷开路。最后来到四层，四层最后一块区域敌人火力奇猛，不要吝惜你的霰弹枪弹药和手雷，清出一条路之后赶紧转身倒着冲进去，杀掉追上来的敌人然后接触中央的光柱，本关结束。





收集要素

骷髅头“黑眼”：关卡开始的地方，先消灭掉所有出现的虫族，然后来到场景尽头，不要跟着 343 进那扇门，而是利用手雷跳上矮柱，然后往右边的那个通风口里跳，可以找到。



终端机：在上两次电梯后，在一扇大门前，343 会让你等一会儿，它给你开门，进门口不要离它，来到场景中央那个中空的电梯井，直接从旁边跳过去就可以找到很明显的终端机。

骷髅头“眼罩”：关卡最后的蓝色光柱那里，先不要过去，而是从左边跳过地上的障碍物，之后会在其中一个平台的两个箱子中间找到。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织

相关成就

手到擒来：成就要求是以英雄或更高的难度，在没有死亡的情况下完成图书馆（The Library）任务。这个成就是本作难度最高的三个成就之一。没有死亡是指玩家整个关卡都不能死亡，也不能用回到检查点的办法。更要命的是，如果你试图用单机双打的办法来解，那么你需要确保双方均满足条件才能解除这个成就，显然这还不如单打。如果能够找到机友在LIVE上合作，那么这个成就会简单很多，只要始终贯彻一人拖后一人突前的打法即可，只是有一处关门打狗的地方是不能回避的，如果能撑过这里，那么就没有问题了。单打的话建议打开近战瞬间回复超能护盾的骷髅头。

速读专家：成就要求是以传奇难度，在30分钟内完成图书馆（The Library）任务。这是本作的三大难点成就之一，值得重点讲解。首先要告诉大家的是，这个30分钟，不是指实际游戏时间，而是将玩家通过各个检查点时的用时相加。换句话说，玩家要做的事情就是尽量缩短每个检查点之间的用时，如果发现耗时太久，就可以果断重开。本作的检查点出现条件为玩家来到指定地点并干掉指定敌人，因此经常出现来到某处后有时有检查点而有时没有的情况，这对玩家快速歼敌的能力也有很高要求。这里介绍两条捷径，足以节省不少时间。



本关一开始，立刻果断右行来到墙壁处，由两人搭成人墙，然后上面的人用手雷跳，这样可以直接跳过墙壁，节省大量时间。但343罪恶火花需要玩家不断接近才会前进，因此墙内的人还需要奋勇直冲来让其前进。死掉之后还要再次靠近它，这样才能推进剧情。



仔细看看本关的大门就会发现，其实中间是可以通过的。利用手雷跳跳上斜坡，然后就可以直接进入门内。这样既省去了等开门的时间，而且也安全得多。但不是所有的地方都可以用这个办法。

两个背叛者
TWO BETRAYALS

关卡开始之后要先躲避圣堂防卫者的攻击，圣堂防卫者对抗虫族不给力但是打我们还是很疼的，好在飞得比较慢，攻击也比较好回避，可以先把这里的圣堂防卫者干掉之后（中近距离霰弹枪一枪一个）再开门。

开门之后在一片空旷的场地中圣堂防卫者在和星盟战斗，最好远距离仍几颗手雷助助兴，等他们分出胜负之后再过去捡漏（不过你试图直接冲过去的话他们双方会立刻达成一致攻击你）。出门回到外面，一路往下跳，跳到第二层的时候会遇到最下层敌人的阻击，这里建议捡起地上的火箭筒，来到有亡魂号坦克的那边干掉亡魂号，料理这边的敌人之后就可以直接冲过开飞机了。

坐上妖姬号，马上盘旋起飞飞到上方平台，利用妖姬号装备的燃料炮清理掉平台上的敌人，进入脉冲发射装置所在的房间，遵照科塔娜的指示用跳进脉冲发射装置用护甲干掉它，然后马上冲出房间躲起来等护甲恢复，恢复之后不用管圣堂防卫者，直接冲出大门即可。

利用妖姬号在超高空击杀桥梁上的敌人，之后穿过大门，这里的场景相信大家并不陌生，按照之前关卡的打法即可通过。进入下一个房间后虫族和星盟正在血战，我们最好帮助虫族灭星盟，毕竟霰弹枪对虫族一枪一个。出门之后是那个熟悉的大桥，这里的虫族和星盟对你的兴趣都不是很大，贴着右边走就可以躲开大部分的敌人。

进门之后的战术可以概括为一句话：如果虫族挡路，就用霰弹枪灭掉它，如果星盟挡路，就躲一躲等它们和虫族打得不可开交的时候再想办法。出门后又是一座大桥，现在桥上已经都是虫族了，小心前进，还有部分虫族是持有火箭筒的，可能需要背版才能准确把握这些敌人的位置，火箭弹的飞行速度很快，看见再躲基本上就来不及了。

过桥之后进屋走到一半会有虫族增援出现，这里最好不要缠斗，以最快速度冲进门把他们甩开。出门后回到雪原场景马上乘上面前的幽灵号，以最快速度离开当前场景，冲到外面，回到之前中间有个大型建筑的地方，在这里敌人有两名精英和一个炮台看守妖姬号，远处还有一台亡魂号，最好利用幽灵号的强大火力干掉这里所有的敌人，包括天上飞的那个妖姬号之后再乘坐妖姬号，坐上妖姬号之后马上向正上方飞行躲避亡魂号的电浆炮。

飞上去解决目标平台上的敌人进入发射装置内部，里面圣堂防卫者正在和虫族激战，如果没有你的协助的话圣堂防卫者会被秒杀，最好趁它们还在的时候多射杀几个虫族。老办法灭掉发射装置后直接出门，坐飞机前往下一个发射装置。

飞进山洞后最好贴顶飞行，快拐弯的时候可以发射燃料炮干掉拿火箭炮的虫族。回到之前开坦克过桥的场景，由于门缝太小我们只能舍弃飞机，这次过桥的时候会遇到虫族的阻击，还有使用火箭筒的虫族，最好引出虫族后退回去慢慢消灭虫族。好在桥梁比较狭窄，敌人不好躲避手雷。

出门来到雪原，这里双方正在打得不可开交，就不用我们凑热闹了，直接从场景左边穿过去。来到下一个山谷，贴着右边山壁溜过去，小心最后持有火箭筒的敌兵。下一个区域也如法炮制，先等一等，等两拨敌人正式开战之后再前进，不用理会敌人，直接坐上飞机飞到高空即可躲开这片是非之地。

消灭发射器门口的那些圣堂防卫者和精英，进到里面去。这次已经有装备了能量护盾的圣堂防卫者躲在里面了，可以考虑用门口的火箭筒乱炸一气，然后配合霰弹枪扫清漏网之鱼。冲进去废掉发射器，本关结束。





收集要素

终端机：就在关卡开始时候的那个平台上。

骷髅头“糖果宝贝”：在摧毁最后一个脉冲发射器之前，会通过一段隧道，从这段隧道钻出来的时候还会进入上下黑边的状态，之后拿到妖姬号，不要直接去摧毁脉冲发射器，而是穿越两个场景飞回这里，飞到入口平台上方可以发现。

相关成就

别打到那些小家伙：成就要求是以英雄或更高的难度，没有杀死任何野猪兽就完成两个背叛者（Two Betrayals）任务。最简单的办法就是开双打，想解除成就的一方全程不发一枪一弹，另一方大杀四方。这个成就是可以分屏双打解除的。

原地留下：成就要求是以传奇难度完成两个背叛者（Two Betrayals）任务，而且没有捡起任何新武器。同样是没有难度的成就，不过不捡重型武器的话，敌人的亡魂号坦克将是非常难对付的敌人。

凯斯舰长
KEYES





战舰上的星盟和虫族打成一团，本关打得耐心一点的话将是最轻松的一关。上来之后先干掉面前出现的虫族抢到霰弹枪。然后直接跳到下面的绿色水潭里。

水潭里的视线极其糟糕，看不清的话可以切换到十年前视点。上岸后一路贴着战场边缘前进可以躲开敌人。最后会来到一滩水池，这里有两个猎人和一堆虫族，这里要先帮助虫族消灭猎人，然后部分虫族就回去纠缠后面的精英们，我们可以趁机从旁边溜走。

下一个场景可以先等一等，看到坐在炮台上的精英的护盾被打没了之后马上扔一颗手雷出去可以消灭掉大部分冲上来的虫族。前进中可以发现精英和虫族在混战，这里可以等虫族把星盟全灭之后再干掉虫族前进。

来到重力梯附近，我们可以在山崖下找到一个护盾，穿上护盾后躲避一下，等待星盟部队和虫族打起来之后再冲上重力梯，消灭敌人后进入真理与和谐号。

进入面前的门，这里星盟部队很少了，全是虫族，沿着科塔娜指示一路前进，在路的尽头跳下井盖。在这里可以发现一些星盟士兵，这样战斗就简单多了。一路利用敌人给我们开路，就可以找到凯斯舰长了。

找到舰长后立刻来到房间边缘躲起来，等敌人互相杀得差不多之后再利用霰弹枪强大的攻击力消灭掉参与敌人冲出去，如果发现敌人并没有处在交战状态，就躲起来，不多久就会有人来找他们的麻烦。最后来到停机坪，这里比较难，因为敌人基本上只有星盟，这里介绍一种比较冒险的打法：来到目标妖姬号后面的高台，直接向敌人所在的方位扔出数枚手雷（弹着点稍微散一些，如果能顺手炸死一两个更好），等敌人专心躲避的时候跳下去启动妖姬号自动过关。

收集要素

终端机：在被虫族俘虏的凯斯舰长所在平台下方的凹陷中可以找到闪红光的终端。

相关成就

爆米花：成就要求是以英雄或更高的难度，在凯斯舰长（Keyes）任务中杀死100个虫族感染型态。这个是不折不扣的送分成就，本关开始后不久就能搞定。

大功告成：成就要求是以英雄或更高的难度，在凯斯舰长（Keyes）任务中杀死所有的精英。这个成就不难，但很烦。没有什么太好的诀窍，你只能每到一个场景就把整个地图都仔细检查一遍，特别是游戏后期敌人基地的地形看起来都差不多，很容易漏下某个角落没看到。更坑爹的是在最后你靠近妖姬号时还有新的增援，要是你一激动直接上了飞机就……

大逃亡
THE MAW

初期没有敌人，走到维修通道里才会在一个出入口发现不断涌出的寄生型虫族。楼下的敌人包括虫族和圣堂防卫者，利用手里的电浆手雷可以直接秒杀掉圣堂防卫者，他们几乎不会躲闪手雷。

再往前走出现战斗型虫族，利用掩体消灭他们。前进途中虫族不断涌出，最好能从他们身上捞到一把霰弹枪。来到餐厅，这里有大量的高级精英和手持燃料炮的野猪兽。不要吝啬手雷，直接轰炸，这间餐厅的出入口比较多，可以利用这一点从侧面袭击敌人。

来到舰长室，这里有高级精英把守，不过地形狭窄，可以利用手雷轰炸快速解决敌人。之后来到舰桥，发生剧情。

剧情结束后立刻回身冲出舰长室，不然圣堂防卫者会教你什么叫聚焦。走廊另一头的门里会涌出大量虫族，可以先扔手雷过去封堵，然后用霰弹枪堵门。前进过程中不用理睬星盟，但是圣堂防卫者一定要一个不剩地干掉。

钻进维修通道，出门后发现这里是三方混战：星盟、虫族和圣堂防卫者，由于星盟方面有猎人助阵，所以我们要帮另外两边的忙，争取让星盟部队先躺下。这里还能找到一个军火库，武器补给不成问题。最好在这里拿上火箭筒。准备进行轰炸作业。

来到军火库对面的房间，最后一战正式开始，其实这里还算简单，首先我们要从场景的门中上到三楼，这里会有几个控制开关，按下一个开关之后通风口就会露出来，通风口扇叶打开的时候直接用一枚火箭弹轰中红色的部分就可以破坏这个通风口，一共需要破坏四个。每开启一个机关就会有大批的虫族和圣堂防卫者冲出来，最好躲开他们，在高难度的情况下射击通风口最好也是一击搞定免得瞄准时候被敌人偷袭。

之后需要去赶电梯，从三楼的另外一个出口出去来到电梯那里，电梯还没到，赶紧退到外面，电梯一到就利用身上所有的爆炸物进行轰击，这里太过狭窄不容易躲避敌人的攻击。消灭敌人后坐电梯走人。

然后就是限时大逃亡了，有两点值得注意：1. 在到达第一个目标地点那里，一看到仇敌克星（鹈鹕号运输机）冒着火出现在画面中的时候就可以直接往前开了，不用等倒计时开始，这样可以省点时间；2. 最后100米要用跑的，不用理会敌人。

收集要素

终端机：发生舰长室的事件后一路赶往决战地点，中途经过一个分上下层的屋子，这里圣堂防卫者和虫族正在混战，爬上梯子上到二层之后在正面的屋子里可以找到终端机。

骷髅头“野猪兽生日派对”：在仇敌克星预备接你离开的地方，把车如图停放（正着放跳不上去），跳到车顶之后再跳上那个横梁，可以找到。





相关成就

此面朝上：成就要求是在大逃亡（The Maw）任务中搭乘疣猪号时，没有被强迫弹出疣猪号就抵达目的地。这个成就可以和下面的成就一起获得，因为基本上你被弹出车外后就拿不到“永远别说不可能”了。

永远别说不可能：成就要求是在传奇难度的大逃亡（The Maw）任务中，最后成功脱逃时剩余的时间在1分钟以上。这个名字霸气十足的成就是本作的三大难点成就中最难的一个。如果你打低难度时剩余时间在1分钟以上先别得意，因为传奇难度的时限会减少1分钟……关于这个成就，没有什么太好的办法，只能靠玩家自己多练，关键在于记熟路并熟悉车的操作。基本上两条捷径是一定要利用的，然后车的转向、腾空一定要能熟练掌控。本作的车控和十年前的游戏差不多，转弯、甩尾都要提前输入，惯性很大。腾空时上下推摇杆可以调整车头防止翻车。爆炸范围增加的骷髅头一定要关，不然没可能过。在整个逃亡过程中，只有一次检查点，但这个检查点的出现条件非常苛刻，要求玩家达到该地点时剩余时间在2分30秒以上。基本上如果能达到这个成绩的话，过关也是没有问题的。在最后阶段玩家需要下车前进，这时前面还有几个敌人，建议一下车就往前方狂扔手雷，只要冲到终点就算过关了！双人合作时只要有一人冲到终点，就算过关。

成就

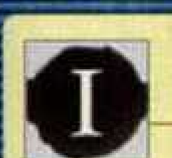
成就数量	1000点/44个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	20小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就BUG	无

本作的成就难度不低，但依然算得上是全系列中全成就难度最低的一作，原因就在于没有联机成就。本作成就的一大重头戏就是传奇难度通关，对于新手来说这是一项艰巨的任务。但如果按照之前所介绍的办法开启有益的骷髅头，并有人能够一起双打，那么全成就难度会大大下降。

本作的难度成就向下兼容，因此理论上可以通关一遍就搞定收工，具体做法就是直接双打开传奇难度，通关过程中顺便把每关特定的成就都一起搞定。不过这对于初次挑战的新手来说难度太高，因此建议玩家首先锁定传奇难度通关这一条，关卡特定成就能拿多少就拿多少，之后通过选关来完成剩下的成就。对于只能单人挑战的玩家来说，个人是建议先以低难度拿到无限弹药的骷髅头，之后再从头开始打传奇难度。不过单人挑战的话很多成就都会变得比较麻烦。

流程相关成就

只要将传奇难度全关卡通关，就可以解除全部流程相关成就。



Pillar of Autumn 25点

成就说明：完成战役第1关，难度不限。



Halo 25点

成就说明：完成战役第2关，难度不限。



Truth and Reconciliation 25点

成就说明：完成战役第3关，难度不限。



The Silent Cartographer 25点

成就说明：完成战役第4关，难度不限。



Assault on the Control Room 25点

成就说明：完成战役第5关，难度不限。



343 Guilty Spark 25点

成就说明：完成战役第6关，难度不限。



The Library 25点

成就说明：完成战役第7关，难度不限。



Two Betrayals 25点

成就说明：完成战役第8关，难度不限。



Keyes 25点

成就说明：完成战役第9关，难度不限。



The Maw 25点

成就说明：完成战役第10关，难度不限。



超级战士诞生 10点

成就说明：以普通难度完成游戏。



相信英雄 20点

成就说明：以英雄难度完成游戏。

活生生的传奇 50点

成就说明：以传奇难度完成游戏。

关卡限定成就

关卡限定成就在之前的攻略已经有说明，因此这里就不再反复说明了。



胆小鬼才用超能护盾 10点

成就说明：在传奇难度下完成秋风之墩（THE PILLAR OF AUTUMN）任务，而且没有捡起任何超能护盾。



咬紧牙关忍下去 25点

成就说明：在传奇难度下完成秋风之墩（THE PILLAR OF AUTUMN）任务，而且没有捡起任何医药包。



禁航区 10点

成就说明：在任意难度的光环（HALO）任务中，于一场游戏里摧毁4艘妖姬号中的3艘。



徒步战斗 25点

成就说明：在任意难度的光环（HALO）任务中，不搭上任何载具过关。



按照计划进行 10点

成就说明：在真理与和谐（THE TRUTH AND RECONCILIATION）任务中，于没有被侦察到的情况下，杀光遭遇到的第一批敌人。

近距离战斗 25点

成就说明：完成真理与和谐（THE TRUTH AND RECONCILIATION）任务时，狙击步枪必须剩下至少4发子弹。



抢滩头堡 10点

成就说明：以英雄或传奇难度在安静制图机（Silent Cartographer）任务中扫荡海滩，而且没有任何陆战队队员死亡。



掷弹兵 25点

成就说明：以英雄或传奇难度在安静制图机（Silent Cartographer）任务中逃出地图室，而且没有发射任何子弹。



猎杀亡魂号 10点

成就说明：在突袭控制室（Assault on the Control Room）任务中，于单次游戏里使用天蝎号坦克摧毁4台亡魂号坦克。



我来开那台！ 25点

成就说明：在突袭控制室（Assault on the Control Room）任务中驾驶妖姬号。



这是为Jenkins报仇！ 10点

成就说明：以英雄或更高的难度，在343罪恶火花（343 Guilty Spark）任务中杀死50个虫族战斗型态。



突破隔离措施 25点

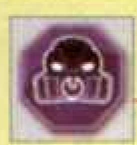
成就说明：进行343罪恶火花（343 Guilty Spark）任务时，在21分钟内逃出先行者设施。

手到擒来 10点

成就说明：以英雄或更高的难度，在没有死亡的情况下完成图书馆（The Library）任务。

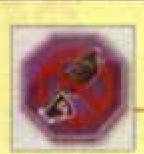
速读专家 25点

成就说明：以传奇难度，在30分钟内完成图书馆（The Library）任务。



别打到那些小家伙 10点

成就说明：以英雄或更高的难度，没有杀死任何野猪兽就完成两个背叛者（Two Betrayals）任务。



原地留下 25点

成就说明：以传奇难度完成两个背叛者（Two Betrayals）任务，而且没有捡起任何新武器。



大功告成 10点

成就说明：以英雄或更高的难度，在凯斯舰长（Keyes）任务中杀死所有的精英。



爆米花 25点

成就说明：以英雄或更高的难度，在凯斯舰长（Keyes）任务中杀死100个虫族感染型态。



此面朝上 10点

成就说明：在大逃亡（The Maw）任务中搭乘疣猪号时，没有被强迫弹出疣猪号就抵达目的地。



永远别说不可能 25点

成就说明：在传奇难度的大逃亡（The Maw）任务中，最后成功脱逃时剩余的时间在1分钟以上。

其他成就



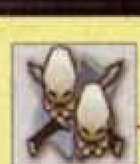
标准行动程序 10点

成就说明：正常难度合作完成任意关卡。



双人英雄 20点

成就说明：英雄难度合作完成任意关卡。



双人传奇 50点

成就说明：传奇难度合作完成任意关卡。

取得方法：以上三个合作成就，可以单机也可以联机，而且难度也是向下兼容的。



势不可挡！ 20点

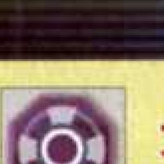
成就说明：在英雄或者传奇难度中，不损失生命值完成关卡。

取得方法：生命值指的是护甲被打空之后的本体生命值，推荐在英雄难度下开启“头巾”骷髅头完成第一关，如果能两人合作的话，可以让一个人保持不动，另一个去打。



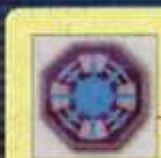
这里有什么东西？ 10点

成就说明：找到一个终端机。



大量资料 25点

成就说明：找到半数终端机。



亲爱的日记 50点

成就说明：找到全部终端机，参照攻略部分，终端机影像可以在标题画面的“其他”栏目中查看。



这看起来像圣骸 10点

成就说明：找到一个骷髅头。



找到骷髅头咯！ 25点

成就说明：找到半数骷髅头。



猎头之王 50点

成就说明：找到全部骷髅头，参照攻略部分，骷髅头的作用可以在选关画面骷髅头选项中查看。



乾制首级 50点

成就说明：开启三个或者以上骷髅头完成一关，难度必须是英雄或者传奇。取得条件：可以开启那些对我们有利的，比如“头巾”，以及那些无伤大雅的，比如“野猪兽生日派对”以及“糖果宝贝”

文 狼来了 & 白菜 & 纱迦　美编 anubis

作为“《灵魂能力》系列”的第五部作品，本作有着系列最强的画面，音乐、人设、系统在系列中也能名列前茅。虽然删除了圣战士姐妹花索非蒂亚和卡桑德拉、韩国众等部分人气极高的角色，但个性十足的新面孔让人眼前一亮，其中系列中首次登场的设置型流派设计得非常成功。尽管有着单机要素较少的硬伤，但本作的对战系统完成度可谓是相当高的，新引入的“勇气之刃”和“必杀之刃”不光提高了对战的观赏性，也让战局变得更加考验对战双方的应变能力。此外原有的系统如 GI，侧移等也经过改动，这对新人而言是非常友好的调整。在线模式也有很大进步，流畅的网战不再是天方夜谭。游戏发售至今已有一个月，本次攻略就为各位介绍一下游戏的系统和模式，并放上全角色的进阶攻略，希望能起到抛砖引玉的效果，让更多的新老玩家共同研究。



灵魂能力V		NBGI	格斗
X360	Soul Calibur V		美版
	2012年1月31日	1～2人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

系统简介

操作指南



游戏指令	对应的X360按键
A	X
B	Y
K	B
G	A
A投	X+A
B投	Y+A
开始键	START
选择键	BACK
其余的组合按键请参考上方的键位	

文中无特别指出的都以角色在画面左侧（1P）为例。方向键上的 8 个方向及回中用小键盘的数字代替。

画面解说



1. 体力槽：当体力槽闪烁黄 / 红光时，表示玩家面临被崩防的危机。
2. 必杀槽：出招，包括出空招（投技除外）、投技命中对手或拆投、自己受到伤害时都会累积。
3. 角色名称：当前操控角色的名字。
4. 局数：对战模式中可以设定为最少的 1 小局到最多的 5 小局。
5. 剩余时间：本作依然没有 ∞ 时间的设定，默认为一场战斗 60 秒。

指令规范 & 系统解释

A/B/K/G

A 代表横斩，B 代表纵斩，K 代表足技，G 代表防御。其中横斩可用来封锁对方的侧移，具体的性能因招式而异；纵斩多用于择对手中段，但容易被对手以侧移躲过；足技的性能因角色而异，其中发生快硬直小的招式多用来弥补横斩和纵斩的空隙；和一般的格斗游戏不同，"《灵魂能力》系列"特别设置了一个防御键，玩家若想防御的话必须按防御键，拉后方向是无法防御的。

出招表相关

在练习模式中查看角色的出招表是每个玩家都会经历的事情，能否正确阅读出招表关系到玩家能否正确理解招式的性能以及属性。本作的招式属性表示与前作的大同小异，具体如下：

按键 = 按键分为三种，分别是：1. 黑字白底：按下即可；2. 白字黑底：需要长按，长按的指令以【 】表示；3. 小写的字母：比如 a 的意思就是快速按下 A。

组合键相关：AB 代表按顺序先按 A 再按 B，A+B 才是 A 和 B 一起按的意思，其他组合键同理；而大小写同时出现的情况，比如 bA 的意思就是快速按下 B 然后再立即按 A。

箭头 = 方向键 / 摇杆中对应的方向，其中空心的箭头表示既可以按键后立刻松键，也可以长按。

H= 上段技

M= 中段技

L= 下段技

SM/SL= 特殊中段技 / 下段技，特殊中段的意思是即使处于蹲下状态也能防御的中段技，而特殊下段则是站立状态也能防御的下段技。虽然特殊段位的招式不具备针对对方站立或蹲状态的破防能力，但 SM 和 SL 两者之间最大的区别是：SM 可以命中跳跃中的对手，而 SL 则会被跳跃或跳跃中的招式躲过。

BA= 崩防技，一般带 BA 性能的招式会附特殊的闪电效果。

GI= 出招时附带自动弹剑的性能。

TH= 投技，某些打击技在满足特定条件后会自动演变为打击投。

SS= 角色特有的构，注意，个别角色如艾薇没有构，出招表上也会直接跳过这一栏。

UA=Unblockable attack 的缩写，俗称防御不能技，特征是攻击效果带火焰，绝大部分的防御不能技都可以在发动后按 G 取消。

BE=Brave Edge（勇气之刃）的缩写。





WS/FC/BT

WS 表示当前角色在起身状态中，比如 WSA 就是在蹲下起身的途中输入 A。

FC 表示蹲下状态，比如 FCB 的意思为蹲状态中输入 B。

BT 表示背对对手，如 BTA 的意思就是背向对手输入 A。



蹲姿取消

蹲姿取消简称 FCC，作用是在蹲状态中直接出站立状态的招式，比如大众 2A 后直接出站立的 3B，注意如果以 2A → 3B 的指令，那么 2A 结束后角色不会回到站立状态，因此后面 3B 也变成了 FC3B。这种情况下就需要使用 FCC 来取消蹲状态，指令是"在蹲状态招式硬直结束后的瞬间输入除 123 方向外的任意一个方向（推荐 8 方向），然后迅速回中（回中以 5 方向表示）"，因此在 2A 后要直接出站立的 3B，正确的指令是：2A → 85 → 3B。FCC 是重要的攻防手段，玩家应熟练掌握。

投技 / 拆投



投技不可防御，但可以蹲下躲避。除了通常的投技以外，个别角色还有指令投，与一般的投技相比，指令投的伤害更多，且拆解的受付时间更短，注意投技型的 CE 无法拆解。至于拆投，只要玩家在拆投的受付时间内按下对应的投技按键，A 系的投技 A、B 系的按 B 键，即可拆解。

破招（Counter Hit）

简称 CH，招式命中处于出招状态的对手时便会自动判定为 CH。CH 时画面中会有文字提示，且会有默认的红光特效，其性能为增加打出 CH 的招式的伤害、招式命中对手后有更多的有利时间、固定招式以 CH 命中还能强制对手浮空、个别招式的演出效果及性能会发生变化等衍伸出来的各种特殊状态。



▲蕾夏6BA的第二段攻击若在近距离以CH命中对手，就会自动派生为打击投。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织

眩晕（STUN）

某些招式命中对手后会令其进入眩晕状态，在这个状态下，角色所遭受的攻击全部被判定为CH受创，是相当危险的情况。不过绝大部分的眩晕状态都可以手动恢复，恢复的方法是按住G键不放然后快速输入任意方向，为了避免恢复后的误操作，建议玩家用G+4646的方法来恢复。

跌出场外（Ring out）

简称RO，除了无限场地外，绝大部分的场地都设有供玩家RO对手的边缘，每个角色都有将对手浮空或者打倒、吹飞的招式，如果在场地的边缘将对手打出场外，那么将直接取得本小局的胜利，因此把握好敌我双方当前的位置，是制胜的关键之一。附带一提，"正面RO"的意思将背靠着版边的对手打出场外，如大众的前冲滑铲；而"背向RO"则是自己背靠着版边时将对手打出场外，如希尔妲的A+G BE投、B投以及3【A】等等。

确定反击

简称确反，当防御了对手的大破绽招式后，可用快速的招式进行反击。此时对方无法防御，必中无疑。例子：防御了御剑的2KB后，男主角可用3B进行确反。除了近战时的确反，我们将"对处于招式挥空硬直状态中的对手进行确定反击"的行动称为"空位确反"。比如琵拉使用236B时，我们以侧移躲过然后用任意招式打中还在硬直状态中的琵拉。在快速移动的配合下，本作中空位确反的几率大大提升。

关于帧数

帧数（Frame）是系列的重要概念，简称为F，玩家可以把帧数理解为游戏中的时间单位，1秒钟=60帧。帧数主要在以下的三个环节中突显它的重要性。

1. 发生时间：招式从出招到判定发生前的时间，数字越小出招越快。比如蕾夏的A为11帧发生，而凪津的A为10帧发生，同时间出招的话，蕾夏会被凪津的A CH命中。

2. 防御硬直：防御硬直是指招式被对手防御后的帧数优劣。加帧为被防后出招方有利，减帧则为防御方有利。假设我方的某一招被对手防住后的硬直+2，这就表示对手防住这招后我方还能比他早2F行动；反之如果是-2的话就表示对手能比我方早2F行动。例子A：薇欧拉3B的防御硬直为-14，这就意味着对手防住这招后会比薇欧拉早14F行动，而薇欧拉在这14F内无法进行包括防御在内的任何行动。此时对手只要使用任何发生时间在14F以下的招数，就会对薇欧拉进行确反。例子B：凪津宿B（指令为214B）的防御硬直为+8，对手防住这招后，凪津会比对方早8F行动，接下来假设凪津使用发生时间为20F的4A，那么4A的确切发生帧数就是20F-8F=12F，那么对手防住宿B后只要出任何大于12F的招式都会被4A CH命中。

3. 命中硬直：命中硬直指的是招式命中对手后的帧数优劣情况。通常来说在招式命中对手后，出招方会处于帧数优势，但游戏中不乏命中对手后自己反而处于劣势的招式，比如御剑平四郎的2KB命中对手后，自己会陷入-16的劣势。

注：发生时间和防御硬直主要用来研究对手的确反对策，而命中硬直则用于实战中的压制、陷阱等等。当然，上述的只是理论，并不是绝对的，实战中的距离、位置等先决条件都会对帧数产生影响。



快速移动（Quick Move）

能随意往画面内外移动的"八方向移动系统"一直是系列的特色，而本作搭载了全新的移动系统"快速移动（Quick Move）"。该系统的使用方法为快速输入22/88。在之前的系列作品中，输入22/88会使出跨步侧移，如今的快速移动无论是启动速度还是移动距离都远比过去的跨步侧移快得多，同时角色的附近会出现刮风特效，以示和传统移动的区别。本作角色的通常移动并不快，而利用快速移动可以瞬间躲过很多招式，使用得当的话甚至能移开部分横斩。

弹剑（Guard Impact）

简称GI，本作的GI系统可谓发生了翻天覆地的变化，玩家无法再随意发动，若想使用GI必须消耗半条必杀槽，这个必杀槽设定在角色体力槽的旁边，必杀槽分为4格，每蓄满4格就可以转化为一条必杀槽，在必杀槽上以数字1表示，最多可以蓄满两条必杀槽，即必杀槽上显示数字2。弹剑的指令统一为：4A+B+K。成功弹剑后，对手会处于一段无法行动也无法防御的状态，此时我方可以用大伤害的起始技进行追击，需要注意的是此时被动的一方也可以发动弹剑来扭转劣势。

突刺属性

不少角色都有自动GI的招式，不过绝大部分自动GI的招都不对应K系和带有突刺属性的攻击。每个角色都有突刺属性的攻击，如艾薇的6B、塞万提斯的66B、帕特洛克罗斯66B、御剑平四郎的4B等等。

防御崩坏（Guard Burst）

简称崩防，虽然取消了CF系统，但崩防系统依然健在。角色的招式都设有隐藏的崩防值，若对手一直防御，崩防值累积到固定的数值后，体力槽会慢慢变色，变色后血槽会开始闪烁黄光，再继续防御到变成红色后，马上就会防御崩坏。在崩防瞬间会出现很大的破绽，并且角色所受到的攻击会变成CH状态。攻击对手可以慢慢地减少崩防值，因此消极防御是本作的大忌之一。



即时防御（Just Guard）



简称JG，对于即时防御的概念大家应该不会陌生了，但本作的JG较为特殊，发动方法为：按一下G，立即松开，成功的话角色身上会出现一道蓝光，同时大幅减少防御所带来的硬直。即时防御的最大意义就是可以破解招式间隔较长的连续攻击，而且作为成功发动的回报，对手的出招破绽也会因此变大，比如御剑的66A+B通常防御后无确反，若发动JG，就可用大众的AA进行确反。

Clean Hit

本作新引入的系统，每个角色都有部分招式对应Clean Hit，Clean Hit的发生是完全随机的，作用是提高当前招式的攻击力，比如塞万提斯的33/99B在通常命中时有52点伤害，如果发生了Clean Hit，那么伤害就会提升至65点。

体力 & 底力

本作的体力值上限依旧是240，游戏中所有的角色都共通无一例外。当角色的体力剩下25%的时候，体力槽中的血量会变成黄色；值得一提的是本作有类似"底力"的设定，当角色的体力剩下10%，对方所有单发伤害在20点以下的招式命中我方时，伤害都会减半。

墙壁与墙壁连段

RO一直是《灵魂能力》系列"的魅力所在，但某些场地的版边会有墙壁阻碍角色RO。不过虽说角色不会因为RO而直接输掉当前小局，但能触发RO的招式同样能引起角色撞墙进入STUN状态。该状态下人物身上会出现电击的画面效果，此时承受的所有招式算作CH且会触发特殊的受创状态，可以说必定会被带入高伤害连技。通常情况下一套墙连中可以让对手上墙两次，就等于起码可以打出2套浮空连的伤害值，因此上墙同样是非常危险的状态。另外墙壁也有高低之分，角色被打成高浮空的话就会越过矮墙，同样能够形成RO。

墙壁破坏

除了高低之外，墙壁还分为可破坏与不可破坏的。可破坏的墙壁只要触发一次上墙状态后，角色被打上墙的那一部分就会被破坏掉，再次于该处击飞对手就很可能形成RO。被破坏的墙壁在整场战斗中都会保持破坏状，可以适当地记住位置，战斗中有意识地引诱对手过去。

场景切换

游戏中的部分场地拥有两种形态，只要满足条件就会进行切换。其中“Shrine of the Snake God Palgaea”只要打出RO就会移动到下层，由长条形的场地变为方形场地。“Sinking Merchant Ship”、“Utopia of the Blessed”与“Penitentiary of Destiny”则会在每小局后随机切换场地。特别是“Utopia of the Blessed”会由无限场地变为小小的六角形场地，一定要注意确认。





受身与空中制御

被对手的攻击吹飞时，在倒地瞬间按G键带方向，就会立刻从倒地状态恢复过来，这就被称为受身。受身分为前、后、横三个方向，后与横方向容易躲开对手的追击，但恢复体势较慢；前方向不容易躲掉对手的追击，但恢复体势的速度会快一点。注意受身时会有一瞬间无法防御，有经验的对手会用特定的招式攻击这个无法防御时间，就被成为受身取。因此受身方向和时机也要根据招式来判断，必要的时候甚至要选择不受身。

被对手招式浮空后，在空中遭到对手攻击时（特定无法空中制御的招式除外），按住任意方向可以决定角色在空中逃离的方向，以免受到更大的打击。在空中受身时要注意两点：1.一般情况下，按住1/7方向制御能够避免对手的大部分追击，是最为安全的手段。2.空中制御时要观察版边的位置，别一不小心自己飞出场外。

JF与最速指令

JF的全称是“Just Frame”，也就是“限定帧数”。某些招式在系统规定的限定帧数内输入指令，才能够打出特定的派生。例如凪津的a:6（A后特定时机出6）就是要在A攻击命中后的限定1～2帧内输入6才会出现效果。JF技一般都出现在一些非常高难度的重要招式中，打得出与打不出的区别会让战局产生重大的变化。其中受到最大影响的角色当属α帕特洛克罗斯，他的强力招式和高难度连技需要大量运用JF输入，因此他是一名高手向的角色。



而最速指令则是JF技的变种，顾名思义就是要求玩家“最速”完成一系列的指令。例如塞万提斯的214B如果以最快速度出完前面的指令，而最后的4方向与B键在同1帧内同时按下，就会变为性能大大加强的i214B（i通常表示最速）。这也是对塞万提斯的战斗力产生最大影响的关键指令，可以说是所有塞万提斯使用者的必修课。最速输入通常都会让原招式的性能变得更强，应该有意识地去追求这个操作。

勇气之刃（Brave Edge）

勇气之刃简称BE，简单的说，BE就是耗费必杀槽来发动的强力攻击，每次消耗的是1/2条必杀槽的能量。不过BE并不是普通招式的强化版，而是全新的招式，发动的方法是在特定的指令后，快速输入A+B+K。

很多传统强招在本作中都变成了勇气之刃，像御剑平四郎的招牌技2KB，这次想有回报的话需以2K A+B+K出招，如果只出2KB的话，命中对手后会被对手确反！

BE的导入事实上算是对角色平衡性的一种修正，而且BE并不能目押使出，必须一口气输入指令才能成功。例如使用艾薇时就不能通过目测A投是否命中对手，然后再决定是否追加指令，御剑也不能在目测2K命中后再耗能量进行追击。

必杀槽的累积条件为：出招（无论是否命中，出空招也会累积，投技除外）、投技命中对手或拆投、自己受到伤害时、受身，注意防御是不累积必杀槽的。另外在五局三胜制的比赛中，任意一方输掉两局之后，系统会赠送其一条必杀槽。

必杀之刃（Critical Edge）

本作取消了前作的一击必杀（Critical Finish）系统，改而导入了全新的必杀之刃（简称CE）。必杀之刃的设定接近于2D格斗游戏的超必杀技，全角色的共通指令均为236236 A+B+K，玩家可以将A+B+K设置在快捷键上以降低出招难度。

发动CE需要消耗整整一条必杀槽。CE发动的瞬间画面会处于静止状态，等于是瞬时出招，因此实用性相当高。不但可以接在浮空技后形成连招，而且能在对手出招时进行插动。CE发动后极少有被打断的情况，CE的伤害量因角色而异，而CE的类型分为数种：1.打击型，命中对手后一顿乱舞，如蕾夏的CE；2.投技型，演出画面出现后，对手无法用蹲下来躲过该投技且无法拆投，如艾薇的CE；3.弹剑型，发动后处于自动弹剑的状态，如丹皮耶的CE，弹剑的有效时间各不相同；4.复合型，同时具有上述几种特性的CE，如希霸的CE在发动的瞬间拥有GI的性能，就算没有GI成功也会继续使出后续的打击型动作。



模式简介

在标题画面按下开始键后便会来到主界面（Astral Home），该界面下共有5个选项供玩家选择。

此外按下START键后还能编辑自己的玩家名片。编辑界面中，第一项为选择玩家名片的头像，玩家可从31种内置的头像以及50种自定义头像中选择，其中内置的头像需要满足特定条件后才会开启。第二项为选择称号，称号共有432种，其中大部分称号都需要在单机模式中击败固定的对手才会取得，而提升单机等级也能开启部分称号。第三项为选择自己所属的地区及国家。第四项为在世界地图上标注自己所在的位置。编辑好的玩家名片可以在主界面中按Y键查看。至于在主界面中按下X键的Soul Link请查看后文的在线模式部分。

线下模式（Offline Play）

线下模式中又分为5个模式，玩家可以在这些模式中与CPU对战，还可以进行朋友之间的对战。

传奇之魂（Legendary Souls）

传奇之魂模式在游戏的初期处于未开放的状态，具体的开启方法请参见后文。本模式中玩家要按顺序与基力克、噩梦、西格飞、塞万提斯、剑圣、至福之境、英雄王这7名强得发指的CPU对战，没有一定的基础是较难打通的，在这里推荐一个通关率较高的方法给大家：用恶魔仁流派，他的88KK8→A+B对CPU极其有效，注意对付CPU时不要急于进攻，多用防御和走位，一定要尽量侧移，让对手主动近身。起始的88K这招本身可以躲避CPU的纵斩，只要躲过，对方被88K踢到，后续的招式几乎100%成立。一旦成立就是三分之一左右的下血量，一小局命中对手3次基本就可以收工了。类似的招式还有琵拉的22/88 BAK，不过风险相对较大。

街机模式（Arcade）

本模式中设有标准、欧洲、亚洲、排名以及满足特定条件后开启的附加路线，除排名模式外都可以任意选择难度进行挑战。每条路线都需要与6名CPU对战，其中标准路线的前4名角色完全随机，第5名为玩家操控角色的宿敌或是有渊源的角色、第6名则为BOSS类角色；欧洲和亚洲路线都会与固定顺序的角色对战；排名模式主要用于解锁成就（见后文）；最后的附加路线会让玩家以特殊的角度进行对战。

快速对战（Quick Battle）

让玩家在线下体验到与世界各地玩家交战乐趣的模式，本模式中共有240名左右的CPU等着玩家的挑战，将他们击败可以取得他们的称号。CPU由强至弱分为的A、B、C、D、E五大等级，每大等级中又由强至弱地分为1、2、3、4、5共五个级别，CPU的各项明细可以在画面右方的名片中查看，没战胜过的角色名字以绿色表示，相反则以白色表示。玩家如果想一直与没遇到过的对手对战，可以按X键进入搜索对手的画面，设定对手所属的区域、对手的强弱、以及是否战胜过对手的选项。系列的粉丝会发现不少《灵魂能力》界的知名玩家都被收录在内，比如在日本区域使用真喜志的oosaka等等，其中“《铁拳》系列”的制作人原田胜弘先生还会客串一把，将他击败也可以解锁相关的成就。



对战模式（VS Battle）

相信对战模式是玩家们最常光顾的地方，本模式分为4种对战方式：玩家（可选择处于1P或2P位置）与CPU对战、CPU与CPU对战以及玩家与玩家对战，除最后一种外，前面三种对战方式都可以设定CPU的强度，而对战局数和时间则为通用设置，注意时间没有无限时间这一项设定。

练习模式（Training）

练习模式是系列的代表性模式，玩家可以在这里查看角色的出招表，研究连续技、配招或测试确反等。本作的练习模式可以说是系列中最完善的，增加了诸如重置战场后双方所处位置、新手向的内置连续技练习、实用招式推荐、针对网战延迟的出招延迟设定等等。

在线模式

本作的网络模式相比之前NBGI的格斗游戏来说有了飞跃般的进步。相信打过《灵魂能力Ⅳ》和《铁拳6》家用机版网战的人，一定不会觉得这是一段令人愉悦的经历。但这一切在本作中将会得到完全的改变。进入网络模式菜单，会有5个选项，分别如下：

Ranked Match	排名赛
Player Match	玩家赛
Global Colosseo	环球竞技场
Ranking	排行榜
Replay	对战回放



排名赛

在排名赛中，你不能自由选择对手，但可以设定搜索条件。当你搜到对手之后，你只能看到对手所在区域、等级以及信号强度，而看不到他的玩家名，以防止两名玩家对刷排名。

排名赛获胜后会获得玩家点数，这个点数是用来提升你的在线等级的经验值。战胜高等级的对手会拿到更多的经验值，输给高等级的对手也有数量不菲的经验值可拿，但输给低等级的对手会倒扣经验值。

玩家初始的在线等级为E5，往上依次为E4、E3、E2、E1，然后是D5，依次类推。排名赛相关成就要求玩家至少升到D1，依个人经验来看需要获胜约60场左右，实际数字会根据你输的场次以及遇到的对手等级有关。



玩家赛

玩家赛是以房间的形式进行的，每个房间算上观战和对战的人数总共可以有6个人。玩家赛可以任意选择房间，也可以邀请好友来打，不过不能获得玩家点数。

值得一提的是，当还没有轮到玩家开战时，房间中会以大屏幕显示当前的对战进度，屏幕下方还有专用的发言栏，看上去很有看NICOVIDEO等视频网战的感觉，本作还支持USB键盘打字发言。当然通过语音聊天也是可以的。这个设定可以说是非常有趣。

环球竞技场

环球竞技场是本作的一大创举。当你进入环球竞技场后，你可以任意选择全球的一个地区，与当地的玩家进行交流。以亚洲为例，里面就分为东京、福冈、宫城、北海道、大阪、曼谷、首尔等区域。并不是说你是哪个地区的玩家，就一定要进哪个区域，你可以任意选择。但肯定是选择与自己邻近的地区搜索会比较好，因为网速最有利。

进入指定区域后，你会看到一个像地图一样的东西，代表玩家的卡片就分布于地图上的各个区域，在这里你可以和这些玩家任意交流。而在地图中央有两个大图标，上面的是比武大会，这是以赛会制方式进行的比赛。另一个是随机对战，你会与这个房间里有空闲的玩家比赛。每个区域可以容纳数量非常多的玩家，打起来非常过瘾。但环球竞技场的比赛也不能拿到玩家点数。



排行榜＆对战回放

在排行榜中，你可以下载任意玩家上传的REPLAY，之后保存到自己的记录里，然后在REPLAY中播放。而玩家也可以将自己的比赛录像上传，不过只有网络对战的比赛录像才能上传。如果你一直不上传，那么当电脑认为你这场网战打得很赞的时候，会自动帮你上传。



关于宿敌（Rival）

本作支持每个玩家登陆3名宿敌，随时比较成绩。宿敌不一定非得是你的好友，甚至都不用和他们打过。只要随便进入一个房间，在观看他们玩家卡片，按照屏幕下方的提示即可将其登录为自己的宿敌。



你的宿敌的成绩会在你登录网络时出现在屏幕上方，以供你随时比较，这被称为Soul Link。宿敌相关的成就也不少，不过总的来说难度都不大。

故事模式（Story -1607 A.D.-）

向玩家交代本作剧情的模式，共有个章节，每完成一个章节都会自动开启下一章节。每个章节只能使用固定的角色进行战斗，输赢对剧情的推进无任何影响，假如不敌AI可以无限次重新挑战，在选择重新挑战的对话框中还能选第二项令AI的难度变低，此外遇到连续的多场战斗时，每场战斗开始前体力都会回复至最大值，特定战斗中还会得到必杀槽的加成，可谓是相当照顾新手的设定。战斗中除了会遇到本作的固有角色外，还会出现使用固有流派的大众脸角色，每章节具体使用的角色以及对手请见下文的内容，其中大众脸角色的名字以英文表示。

流程中的战斗

Opening
本章节无战斗。

Episode 1
帕特洛克罗斯 VS Rebel 1/3（希尔妲流派）
帕特洛克罗斯 VS Rebel 2/3（阿斯塔罗斯流派）
帕特洛克罗斯 VS Rebel 3/3（拉斐尔流派）

Episode 2
帕特洛克罗斯 VS 兹崴（本场战斗中他不会使用使魔）

Episode 3
帕特洛克罗斯 VS 沃尔多

Episode 4
帕特洛克罗斯 VS 西格飞

Episode 5
琵拉 VS Marcel（希霸流派）
琵拉 VS Jan（凪津流派）
琵拉 VS Erik（御剑平四郎流派）

Episode 6
琵拉 VS Norbert（西格飞流派）
琵拉 VS Ina（蕾夏流派）
琵拉 VS Theodor（希尔妲流派）

Episode 7
帕特洛克罗斯 VS 缇拉

Episode 8
帕特洛克罗斯 VS 缇拉（以里人格出场）

Episode 9
帕特洛克罗斯 VS 阿斯塔罗斯

Episode 10
琵拉 VS 沃尔多

Episode 11
琵拉 Ω VS 噩梦

Episode 12
兹崴 VS 帕特洛克罗斯

Episode 13
α 帕特洛克罗斯 VS 兹崴

Episode 14
α 帕特洛克罗斯 VS 艾薇

Episode 15
α 帕特洛克罗斯 VS 蕾夏、凪津、真喜志、希霸

Episode 16
α 帕特洛克罗斯 VS 琵拉 Ω

Episode 17
本章节无战斗。

Episode 18
兹崴 VS Woes（阿斯塔罗斯流派）
兹崴 VS Odor（蜥蜴人流派）
兹崴 VS Murk（塞万提斯流派）

Episode 19
α 帕特洛克罗斯 VS 琵拉 Ω

Episode 20
α 帕特洛克罗斯 VS 至福之境（固定琵拉 Ω 流派）

自创模式（Creation）

自创武将模式自从《灵魂能力Ⅲ》引入以来一直好评满载，本作更是得到了大幅度地强化，部件及可编辑的要素远多于前作的总数。不过根据惯例，客串角色和英雄王的流派依旧不能编辑。目前官方已经在网络商店中开放了服装部件的付费DLC，有兴趣的玩家可以关注一下。

选项设置（Options）

本作的难度设置都对应在各模式的专属界面中，而手柄上的按键设置也可以在游戏中进行调整，因此该栏目里最大的作用就是更换场景的音乐，在音效一栏更改角色的语音，以及在画面显示一栏中开启/关闭字幕。



全角色进阶研究



帕特洛克罗斯 Patroklos

角色概述

大部分招式简单直接，且性能优秀，不管怎样劣势的情况下都拥有极强的翻盘可能性。中段技性能出类拔萃，风险小回报高，拥有短兵器角色中数一数二的优秀瞬间爆发力以及优异的RO性能。缺点是近身招式距离太短，下段技风险较高，在双方残血的状态下缺乏安全磨血的手段。

主力招式推荐

3B：发生18帧，虽然并非最快级别的浮空技，但优点在于出招时会有回避上段的性能，命中后立刻追加236B能形成简单暴力的连段。

236AB：出招中已具备上段回避性能，破解一切上段攻击和侧移。236A和236AB都有16帧的确反，因此要混着使用，不要让对手轻易抓到确反的时机。

6BBB：段位为中上中，初段发生15帧的CH全中技。三段攻击均可进行延迟，捞到CH后追加66B+K→66A+B的连段非常伤，是帕特洛克罗斯在贴身距离的主要攻击技。缺点是被防-16帧，以及第二下是上段，注意对手的确反。

66B：发生21帧的无责任中段技。命中追加66B+K→66A+B同样暴血，而被防只-2，有足够的时间来反制、逆择对手。对于反击意识浓厚的对手，66B→66B的连携意外地时常命中。

1K：不可目视的高速下段技，命中+2帧，用来追地或制造优势都非常好用。虽然被防有18帧的确反，但在66B与1B的强大压力下，对手很难鼓起勇气下防。

备选招式

11K：虽然发生速度稍慢于1K，但同样命中+2帧，且出招时附带回避上段属性。这招与1K最大的区别是，命中后帕特洛克罗斯自己会进入蹲状态，可以使用WS K或WS A+B强势攻击，使得对手反击的选择变少。

66B+G：指令投，在抓到对手后快速连打所有按键，可以进行打击派生，最终伤害能够达到惊人的75。如果说对手的对策是贯彻站防来封杀强力中段技，那么这个投技将成为他转入蹲防的最大理由。

66A：发生虽然慢于短兵器角色的平均水准，但优点在于长距离的跑动以及被防后没有确反。特别是66A BE，是中距离对峙时打破僵局的王牌手段，8帧的优势能够让帕特洛克罗斯立刻侵入最擅长的贴身距离。用66A BE摸奖直接命中后可以追加66A+B，非常下血。

22/88B：侧移后的主力技。虽然是上段技，但强在没有确反，可以无责任地出。命中后追加3KK→3B。

236B：发生15帧的主力确反技。虽然距离上有些问题，但优秀的发生速度可以弥补这个问题。特别是236B BE，不管是确反还是摸奖都有着巨大的回报，命中后追加2B+K，被防也没有确反。



勇气之刃

1B BE：在攻击力方面并没有突出的表现，但是对于RO来说却有着抢眼的表现。例如在版边6BBB/66B/66A BE/1B/WS K/WS KA命中后，都可以接1B BE→AA将对手强行打出场，节约下CE的消耗。

236B BE：接236B的地方全部都可以接236B BE。不过与其说是抢血，不如说推对手的成分比较大，到了版边进行帕特洛克罗斯擅长的RO战。地面上单出这招主要用作15帧的确反，命中后接2B+K伤害高达69，而且就算被防也无破绽，用来摸奖也非常划算。

66A BE：封侧移和强行压制的神技。虽然出招速度慢了一点，但属于先横后纵的招式，被防后+8帧，非常有利。虽然第二下的纵斩理论上可以通过快速侧移躲掉，但实际难度比较高，不推荐在实战中实施。惟一要小心的是GI，对着有中段纵斩GI技或GI型CE的角色就要斟酌使用了。

必杀之刃

一个身位的中段攻击，发生13帧，被防-20帧，单发命中伤害为90。在所有的CE技中，这招的表现属于上乘，用来做13帧确反、确定连段都有不错的输出，摸奖性能也很好。另外最大的特点是向前方RO的距离非常不错，在近版边打出空中连段时以CE收尾非常有威慑性。

实用连段

3B/33B→236B/8A+B/CE

说明：最常用的标准连段，由于236B对应会心一击，因此伤害可以期待。侧移后回避上段的33B起手，如果不考虑对手确反的问题，那么实用性和命中率比22B连段要高。236B发不出来的玩家可以用8A+B代替，伤害与236B在伯仲之间，只是不对应会心一击，不会中奖罢了。

22B→3KK→3B

说明：侧移后的安全反击技，伤害不错，被防只有3帧不利，足以进行逆择。惟一的缺点就是因为是上段，偶尔存在对手出招进蹲姿所以打不到的情况。跟33B混合使用吧。

1B→66A+B

说明：无责任中段，被防后平帧，是压起身的强力招式。但是由于对手倒地时间短，接66A+B时不能迟疑，因此在实战中还是有一定的预读要求。反应不过来的时候就追个3B吧。注意这套可以接1B BE→AA出场。

66A BE→66A+B

说明：抓侧移后的最大回报连段。对手没有必杀槽或没养成GI意识时，也可以用来强行压制。

66B/6BBB CH→66B+K→66A+B/CE

说明：66B是摸奖二择用主力中段技，配合对手起身时的“恐怖前冲战术”有奇效；而6BBB则是近距离打CH用，在获得帧数优势或猜到对手要捞大招时，直接打掉对手的行动，进行大伤害。另外6BBB也是崩防后的连段起手。

11/77B→BT B+K/按G转身236B

说明：主要用于背向RO的起手技。版中捞到就补一个BT B+K吧。如果对自己手法有自信，可以换成G转向后的236B。

44A CH→BB/CE

说明：确认44A CH后立刻大伤害输出的连段。44A CH后确认时间长，因此难度不高。另外CH后有利14帧，可以接BB进行普通的追加。极近距离则可以接上3KK→3B。

WS KA→236K

说明：回避上段后的标准确反方式。

WS K/WS A+B→66A+B

说明：前者可以与上面一套连段混合使用打乱对手的确反时机。后者发动稍快一些，并且追左方向侧移。



墙壁连

3B（上墙）→8A+B（上墙）→66B→1B BE→CE

说明：要帅连段。8A+B非常不稳定，基本上只有将对手包夹在两墙之间才有可能打上，消耗1条半必杀槽才打出120的伤害非常不划算。

22/88A或3B（上墙）→3B（上墙）→44A→CE/(3KK→236K)

说明：实战墙连。由于上墙进入STUN状态，44A→3KK的连段变得稳定，使得这套连段实战价值极高。





兹崴

Z.W.E.I

角色概述

兹崴的流派是本作中全新加入的，对战时主要依靠特定招式后召唤出来的使魔 E.I.N. 来维持自己的攻势。虽然武器是片手剑，但整体的动作并不快，因此和对手保持在 2 到 3 个身位的中距离是他的战斗主轴。他的 BE 技非常多，想打出高伤连段比较依赖必杀槽。新手使用时需要花较多的时间来掌握本体与使魔一同行动的攻防战。

主力招式推荐

BB/【B】：攻击距离较远的中段技，尤其是召唤使魔的版本经常用在中距离牵制战，因为【B】被防后有小优势，之后可视情况作出有利的选择。需要注意的是所有召唤使魔的招式都后有冷却时间，假如用【B】→【B】这种连携，那么在第二个【B】的动作中使魔不会出现，而兹崴依旧会出现没有判定的召唤动作。

1【B】(K)：1【B】用来扰乱对手的防御节奏非常见效，蓄力的途中可以随时松键，假如最速松键，那么对手无法打断你的动作且使魔的攻击能封侧移；而长时间蓄力时，本体可以用 44A 或 22A 等被防有确反的招式来择对手，被防时前面蓄着的 1【B】正好开始进攻，防住使魔的攻击后，对手也无法对本体确反。

4【A】：4【A】的发生速度稍快于 1【B】，对手防住使魔的攻击后兹崴有 8 帧优势是该招的最大亮点，此外在蓄力的途中，还可以用 214B 来破对手的防，4【A】蓄力→214B 破防→使魔攻击命中崩防状态中的对手→3B→A+B 是确定的强力配招。



66A+B/【A+B】：发生非常慢，但攻击距离极远，适合在中远距离使用，命中对手后还能用 4【A+B】进行威力不俗的追击。此招还追地，如果对手不想受到额外的伤害，就必须迅速从倒地状态中站起来防住破防值不低的使魔攻击，防住后我方有利。在蓄力的途中，本体可上前用下段技 11/77K 迫使对手蹲防，与此同时松键让使魔的中段攻击与本体的下段技重合，对手防御时稍有不慎就会被挑空。

6A+B：鉴于本作的大众 GI 需要耗费半条必杀槽，因此有无消耗 GI 技的角色在防御时就有了更多的选择。6A+B 可以 GI 包括 K 系和突刺在内的所有中段技，蹲状态时也能直接使用是此招的长处。

备选招式

【A】：【A】的攻击距离非常优秀，无论是用作中远距离封侧移或是在对手体力不多时蹭血都非常有效，被防时的 1 帧优势虽无大作用，但总比劣势要好。

11/44/77A：兹崴缺乏强力的下段技，而 11/44/77A 便是他最为实用的下段技，命中对手时可以用 1K BE 来衔接连段。注意此招的攻击距离较短，择下段时最好与对手贴身，否则很容易挥空。另外判定发生前的后退动作可用来躲过对手一些距离较短的招式。

22/88K：封对手侧移的强力上段技，被防时的责任较小，命中后可以接上【B】简单暴血，接着可上前压对手起身，注意距离太远命中后，【B】会挥空。另外也要防备对手在侧移后使出附带避上段性能的招式。

A+B：主要用在连段中，或在版边 RO 对手，同时也对应上墙。它的攻击距离比想象中的远，中距离时可作为空位确反技使用。鉴于被防时有确反，所以最好在使魔的配合下或是最大距离时使用。

33/66/99A（BE）：由于兹崴本体的攻击距离较短，对手很有可能在中距离时通过侧移来回避他的一些突进技，此时就应该用 66A 来警告对手，配合 66B 使用效果极佳。可以派生出 BE 版本是此招的另一亮点，被防 +30 帧，命中时则有不错的伤害回报，不过需避免在版边时使用，因为使魔会飞过头而导致第二段攻击落空。

勇气之刃

兹崴的 BE 技非常多，其中 1K BE 是泛用性最广的一招，它除了可以接在 4B BE/3A BE 等招式后形成连段外，还能直接将倒地后不受身的对手从地面挑空，近版边时能直接将对手 RO，版中也能接个 A+B 简单暴血。此外，就算此招被防了，兹崴也会有 10 帧的优势。值得一提的是，在使用 4B 和 33B 的时候，玩家完全可以在目测到这两招命中对手后再派生 BE，反之则不使出派生以节省必杀槽。

B+K/【B+K】BE 是较为特殊的招式，发动该 BE 后兹崴会召唤出使魔，然后使魔会暂时消灭并在一段时间后出现在兹崴附近朝对手攻击，若使用蓄力的版本，使魔的攻击时机会延后。在使魔暂时消失的这段时间里，本体应该大胆地使用各种高风险的招式来进攻，就算被防或挥空，在使魔的掩护下，对基本无法还击。抓准时机使用 214B 的话，在对手崩防的瞬间，使魔的攻击会命中无法防御的对手，之后本体可以用 66A+B 或 CE 追打（对时机的要求较高，需练习）。注意当本体靠近版边或墙壁时，33B 和 66A 的 BE 技召唤出来的使魔攻击会无法全数命中甚至落空，此时兹崴会被对手确反。

必杀之刃

因为 CE 的发生较慢且中近距离被防时会出现 30 帧的确反，所以兹崴的 CE 主要用来提高连段的总伤害，不过 CE 本身的威力不高，玩家需要在 CE 的动作结束后用 B+K → 4A+B 来追加伤害。必杀槽充足的话，可以在连段中用 CE → B+K → CE → B+K → 4A+B 来解决体力不多的对手，平时则建议将气留给 BE 技。

实用连段

A+G→4B BE→66A+B

说明：A 投的主力连段。

3B→（1K BE）→A+B

说明：必杀槽充足时可考虑追加 BE 技来提高伤害。

【B+K】BE→A 投→使魔的攻击命中→CE→B+K→4A+B

说明：发动 BE 技后的投技要最速命中对手，投技动作结束后也要最速输入 CE 的指令，注意对部分体型小的角色不成立。

WSB→BT B+K→BT A+B

说明：WSB 的发生为 25 帧，作为确反技不太现实，主要在靠近对手后和投技形成打投二择。

66A+B→4【A+B】

说明：配合前冲滑铲、投技实现三择。

44A/11A→1K BE→A+B

说明：两个起手招式都必须在近距离命中对手才能接上 1K BE。

22/88K→【B】

说明：防对手侧移的主力起始连段，但要注意在最远距离命中时【B】容易挥空。

4【A】蓄满→22/88B CH→3A BE→1K BE→CE→B+K→4A+B

说明：全程都必须最速。





墙壁连

3B/66A（上墙）→1【B】微蓄力→A+B（上墙）→【B】

说明：伤害破百的简易墙壁连。

3B/66A/A+B（上墙）→1【B】微蓄力→3B（上墙）→CE→B+K→4A+B

说明：伤害只比上一条连段多 10 来点，主要用在对手体力不多的时候。





蕾夏
Leixia

角色概述

虽然单招的威力都不算出色，但是招式的平均发生速度都很快，在接近战中有着强大的实力。大部分的招式都带有各种回避性能，擅长回避对手攻击的同时进行还击，因此无论在怎样的劣势下都有着反制的能力。从蹲姿开始发起的攻势比较强大，对战中要有意识地让自己主动进入蹲姿。

主力招式推荐

3B：发生 17 帧的最快级别的浮空技。出招时会有回避上段的性能，命中后立刻追加 3B+KKG，就能进入最擅长的蹲姿起攻状态。被防只有 13 帧的不利，可以有效地防止被暴血确反，是值得依赖的招式。

66AA：16 帧发生的上中段横斩连携，一中全中，打完蕾夏进入蹲姿且只有 12 帧不利，属于基本无法被确反的情况。

6KK：14 帧发生的确反神技（在极限距离会变为 15 帧）。两个中段脚连携，命中后蕾夏进蹲姿且获得长达 10 帧的优势，也就是说接下来蕾夏几乎出的所有第一时间招式都没可能被打断。由于 6KK 的指令在蹲姿也能出，因此可以用来打所有 15 帧以上的确反，非常万能。

FC3B：发生 19 帧的蹲姿浮空技，是蕾夏蹲状态下的主轴招式。被防仅仅 -10 帧基本排除被确反的可能性，单招 31 点的伤害也能给以对手足够的压力。



WSB BE：蕾夏的生命线。蹲姿中出招后对第一时间的纵斩完全无敌，攻击判定出现时 GI 上中段横斩，命中后可以打出 80 的连段，对于不重视伤害的蕾夏来说实在是难能可贵。如何引诱对手在自己蹲姿时打出纵斩然后以这招反制是对蕾夏使用者最大的考验。

备选招式

66BB：主要的中段突刺突进技。出这招的目的就是为了打 CH，然后接 CE 进行伤害提升。确认对手不敢侧移后，66BbB 的变化能够为蕾夏带来 9 帧的优势，对于站立招式发生快的蕾夏来说，这足以让对手动弹不得。

AA：本身发生速度就非常快的 AA，有打乱动的 AAB 派生，被防只 -15，基本逃过浮空确反。还可以派生出 AA BE，用途多样，值得依赖。

22K：虽然发生比较慢，而且是直线下段技，但胜在动作隐蔽，而且一击放倒，是蕾夏最好用的下段技。

22/88B：侧移后的主力浮空技。被防 13 帧不利，但是基本脱出了 AA 的距离，所以一般还是比较安全的。需要注意这招的位移方向与玩家侧移的方向相反，因此偶尔会发生明明回避开了纵斩，却走回来重新中招的情况。

WS A+B：蹲姿中维持攻势的重要招式。下上段连携，一中全中后有 2 帧优势。之后如果派生出 WS A+BB 的话，无法被任何招式抢断，即使被防也只 -10 帧，对上大部分角色都不会被确反。当对手留心防御 WS A+BB 时，WS A+BbB 则很容易命中，即使对手再次防御住，蕾夏也拥有蹲姿中的 11 帧优势。

勇气之刃

AA BE/AA BE K：由 AA 派生出来的 BE 技。可以确认到 AA CH 命中后再派生，而且即使被防也是双方平帧，对于拥有 11 帧 A 的蕾夏来说可以看作是优势。在摸奖和打乱动方面都有优秀的表现。最后一剑挥出前输入 K 会派生出下段的震地，这个震地被防后只有 13 帧不利，非常安全。近身震地会变为特殊中段，破防后有 11 帧优势，AA 确定命中。不过实战中这个 BE 更多还是用在连段当中。

WSB BE：性能在前文已经分析过。由于这招对第一时间纵斩的完全回避性，因此实战中蕾夏要积极主动地进入蹲姿。常用的招式有 66AA、1B、2B、3A+B、WS A+BB 等。再次提醒，这招对横斩系和第二时间的纵斩完全没有防御力可言，如





果对手非常熟悉这招的时机，就不要随便乱出浪费必杀槽了。

必杀之刃

发生 12 帧，确反 20 帧的快速中段打投技。威力方面单发为 70，有些偏低，但优点在于可以接在一些特定的招式后面来提升连段伤害。由于蕾夏的 BE 技多少有些赌博性质，因此 CE 的连技一定要练到滚瓜烂熟，力求在实战中没有失误。

实用连段

3B/22B/FC3B→3B+KKG/CE

说明：最常用的浮空标准连段。蕾夏的浮空技后统一都是接 3B+KKG 进行起身择，接 CE 则是瞬间提升伤害。

FC3bB→6KK/33BB

说明：快速下段后的连技。6KK 基本只有在打中正面时才能连上，不过之后进入蹲姿可以打起身择。33BB 则是追求稳定。

4K→3B

说明：4K 发生 15 帧，被防 -2 帧，因此在实战中还是比较容易使用到的。

44AB/6BaB/4A+bB→33BB/{WSB BE→BT B+K→3B/CE}

说明：实战中主要追求后面的 BE 连技，可以大幅度提高伤害。最后接 CE 可以提升 13 点伤害，纯抢血用。

44【A】/2B+K（震地）→{6BA（CH 后打投派生）→6KK}/{AA BE→3B→3B+KKG}

说明：这是两种让对手进入 STUN 的起手技。之后的连段第一条是无必杀槽时的连法，6BA 的第二击在近距离 CH 会自动派生出打投，并获得 14 帧的优势，刚好连上 6KK 进入蹲投择。后面的连段则是消耗半条气带入蹲姿择的高伤连段，如果不是另有打算，推荐用后面的连段。

WSA CH/66BB CH/66BbB/4K/4A+B/→CE

说明：用 CE 来大幅提高伤害的非浮空限定连段。其中特别是 4K 和 WSA CH，需要最速输入 CE，连 1 帧都不能延迟。这是非常具有实战价值的连段，同时也是蕾夏伤害输出的主要来源，一定要练到实战中完全无失误。

44A→3B

说明：扫地连技，也可以放弃掉来打起身择。

66BB CH/66BbB→前冲 33/99BB

说明：扫地连技，伤害不错建议打全。

墙壁连

3B（上墙）→4A+B（上墙）→6BA（打投派生）→6KK/CE

说明：几乎所有的上墙方式都能接 4A+B 再次上墙，打完后是进蹲姿打起身择。

4K（上墙）→44【A】→AA BE→3B（上墙）→4A+B→66K

说明：版边 4K 确反后的高伤连段。由于必须预先输入 44【A】，所以在不确认 4K 能否击中的情况下有一定的危险性。

3B(上墙)→AA BE→3B(上墙)→AA BE

说明：消耗一条必杀槽的高伤连段。这套连段的优点在于能够不击倒对手，不让对手逃出墙边的情况下，以站立优势继续进行攻势。



凪津
Natsu

角色概述

凪津继承了前作角色多喜的流派，她有着游戏中最快的攻速，擅长贴身压制打法，密不透风的连续攻击经常能压得对手连出手的机会都没有。该流派有一定程度的加强，在前作中的实用招式基本得以保留的前提下，增加了招式的变化及迷惑性，不少招式后都可以取消或者直接进“宿”，因此配招的可能性被拓展了许多。而整体伤害在BE和CE的支撑下也有所提高，除了攻击距离较短外凪津是一个几乎没有死角的角色。注意，宿是构的简称，指令为214。

主力招式推荐

AA（B）：游戏中最快的A，常用来确反或者抢招，后者尤其犀利，因为AAB的第一击CH命中时一中全中，伤害高达49点；而不少-10帧的招数也只有凪津的A可以进行无消耗的确反，如蕾夏的FC3B、琵拉的66A等。AAB被防后-14帧，但招式本身会将对手推开，只有极少数的角色可以无消耗地确反。

3K及后续派生：3K的发生为14帧，发生、距离以及后续的变化都比B优秀，3K后可以继续派生3KK或3KKK，也可以将3KKK的最后一击改为B+K(进入“风车”构)或2/8B+K(进入“歪车”构)以避免最后一脚被对手防住后出现的14帧确反。风车中可以用强力的中段技及指令投来二择对手，歪车则可以回避掉对手用来抢招的纵斩。将上述的几个选择混合使用，近战中能给予对手极大的压力，如果对手被3KK命中或者防住后开始抢招，那么就将3KKK出完来警告对手。3KKK的第一击即使CH命中也无法连上第三击是它为数不多的弱点之一。

33/66/99B（4）：17帧发生的中段突进技，命中后强制对手倒地，可作为中距离的确反技，伤害可观，动作途中还有短暂的避上段性能。配合前冲滑铲、投技来压对手起身能实现三择。被防时会将对手推开以至于游戏中的大部分角色都无法确反。派生4的版本会降低10点伤害，但被防后的责任小于通常的版本且会与对手拉开更远的距离，此时连拥有游戏中最强确反技的琵拉的236B都无法反击。

A+B（4）：突进性能优秀的中段横斩，动作的过程中还能避下段及投技，命中后可以用1A追击。被防时会出现12帧的破绽，不少角色的AA都可以确反，不过只要在A+B后派生4，凪津就会向后方瞬移，对手也无法确反，但不利帧数会增加。如果对方的角色有着强力的中距离招式，那就应该减少派生的频率以避免被对手确反。此外A+B4命中对手后会由于距离过远而接不上1A。

宿B：宿B是给对手施加压力、打乱对手防御节奏、强迫对手乱动的的主力招式，被防时我方有8帧优势，之后可以继续压制；如果手速够快，崩防后可以用最速的2bA形成确定追击，2bA命中后凪津又会得到4帧的行动优势。宿B命中对手后除了可以用2A+B形成部分方向的受身取外，还能以最速的FC 2A+B→44KK追击。此外，宿B的破防值较高但容易被侧移躲过，建议玩家熟练掌握宿a：6来压制想通过侧移或抢招来破解宿B的对手，等对方开始老实防御后，就用宿B施压。

备选招式

33/66/99AB（4）：前冲接近对手时，33/66/99AB是用来对付想通过侧移躲开33/66/99B的对手的利器。鉴于其CH命中时会一中全中的特性，专门用来封对手侧移也非常有效。第二段攻击被防后有较大的确反，我方可通过延迟输入第二段攻击来重创意图确反的对手，又或按4方向取消第二段攻击改为进宿压制，对手除非预先猜到我方的动向，否则很难反应过来并作出合理的处理。

4A+B：梦想拔刀流的招牌招式之一，攻击距离较远且对横向也有少许判定的下段技。被防后有15帧确反，但可以输入6方向进宿，然后以宿A、K或BE技来回避掉对手的一些确反招式。命中后可以直接进宿接8B+G，或者威力惊人的CE连段。

宿A+B：封所有方向侧移的中段防御不能技，此招的发生速度略快于前作，将对手困在版边时使用能提高命中率，用来对付不敢在宿面前乱动的对手也有奇效，注意使用频率越高，对手就越容易反应快过来并用快速的招式打断防御不能技，因此不可过分依赖。版边命中对手后可以用2A+B来抓对手受身。此外，在攻击判定发生前会有短暂的避上段性能。

22/88B：对于整体攻击距离偏短的凪津来说，该招是侧移躲过对手招式后的强力空位确反技，被防时12帧的确反对于中段浮空技来说相对安全，这一点在对手可以确反33/66/99B时尤为明显。命中后可以用66B BE→1A追击，对自己的手法有信心的玩家也可以接无消耗的a：6，之后还能压起身。

44B：该招的长处是在攻击判定出现前凪津会处于后退及避上段的状态，这段回避动作还能避开一些攻击距离较短的中段和下段技。命中后会向前吹飞对手，近版边时会RO，用来对付对手的投技也有不错的效果。它的过人之处是回避状态的发生非常快，适合在自己处于劣势的情况下使用，这会迫使对手刻意使出速度慢的招式来对付44B，此时我方就可以用AAB、2A等速度快的招式来抢招。

勇气之刃

66B BE的攻击距离及单发伤害都相当可观，命中后还能以1A追击或者延迟输入1A形成受身取。尽管被防时有6帧的优势，但第二段攻击为上段技，如果对手已经能反应过来，先蹲下躲过再确反的话，那么66B BE基本就只能作为连段组成部分。宿BE的迷惑性极强，近身使用时还能直接瞬移到对手的背后，期间如果对手出招了，那么就会被她的背向宿K命中。A+G BE配合66B+G使用非常强力，前者还具有背向RO的性能。

必杀之刃

发生为22帧的纵向攻击，很容易被对手侧移躲过，基本只用来确反或衔接连段。虽然被防时加帧，但是CE的攻击判定已经将防御的对手推远，因此帧数优势的意义不大。注意近版边时CE的后两段判定会落空，此时凪津会露出极大的确反。





实用连段

4B CH→3KKK→1A

说明：14帧发生的上段起始，4B没有CH时可用1A追击。

22/88B→66B BE→1A

说明：22/88B主要用来空位确反。

66B BE→1A

说明：17帧发生的确反连段，伤害可观。

4A+B→44A

说明：4A+B命中后没有进宿的妥协连段。

4A+B6→8B+G

说明：因为难以确认4A+B的命中情况，所以本套连段多用在对手防御崩坏的时候。

宿8B→WSK→6A+B4→宿a:6→3KKK→1A

说明：全程最速，伤害过百，和宿8A形成中下段二择。

宿8A尖端命中→4B→3KKK→FC 2A+B→44KK

说明：宿8A贴身命中时对手会被击飞，3KKK要迅速蹲下出FC 2A+B，推荐指令：按稳2方向，g→A+B。

2A+B/4A+B→CE4→66→8B+G

说明：发动CE后要按4方向进宿，然后以宿中66向前移动，否则空投会落空。

墙壁连

BK/A6/a:6/3B/66B BE（上墙）→A6（上墙）→6A+B4→宿a：6→3KKK→FC 2A+B→44KKK→（CE）

说明：基本通吃所有状况的墙壁连，难点在宿a：6和最速蹲下FC 2A+B，如果FC 2A+B接不上，就直接用1A收尾。最后的CE可用来抢血。



艾齐奥
Ezio

角色概述

本作惟一的客串角色，原出自Ubisoft的“《刺客信条》系列”。艾齐奥的弩箭是其独特武器，配有多种射击方法，在远程可以说是不逊于任何角色。近战方面艾齐奥也毫不逊色，虽然浮空技少，但地面上的确定连携很多，威力达90的CE技也非常之伤。缺点是主力技多有弱点，在对策充足的对手面前占不到便宜，下段技和出场手段也比较贫乏。

主力招式推荐

6ABB：由17帧的横斩派生的连续技，在CH时可全部命中，威力不低。段位为上上中，克制横移的效果非常出众。第三段攻击被防御后有16帧硬直，但可以延迟输入来打断对手节奏，而只出6AB被防住的话只有8帧劣势，是非常安全的。

33/99/66BB：发生20帧的突进中段，非CH时即可全中，威力巨大。被防住时有16帧劣势，但输入BE技指令后就会变成10帧有利。缺点是上级者防住第一段后可以用GI或侧移走掉。由于出招即具有躲上段的效果，用来破对手的上段攻击也是非常有用的。

44B：单发威力很高，是艾齐奥的连续技主要构成之一，用途非常广泛。44B不但是距离远，而且被防住也只有10帧劣势，可以在之后用4B之类的具有移动效果的招式来逆择对手。44B加气的效果也非常出众，还具有一定的追地效果。



33/99/66A：发生22帧的中段横斩，之后输入B或2B可以追加上下段的射箭，在CH时接续上段射箭是可以全数命中的，而且还对应Clean Hit。66A可以有效封住对手的侧移，被防之后也只有6帧劣势。但之后的射箭如果被防住则有多达30帧的硬直，确认是否CH是非常重要的。上段射箭后按2或8还可以侧滚，之后既可以进行下段射箭，也可以什么都不做进入蹲状态。

A+B：既躲上段又躲下段的中段突进技，由于发生慢（25帧），被防减16帧，因此贸然使用是非常危险的。此招的精华就在于利用其躲上段和下段的判定，另外用在GI和防御崩坏后可谓最值的攻击方式，直接接上一发CE，威力115起！A+B之后按2或8也可以侧滚，但命中时这么做意义不大，被防住后对手不会给你这个机会。

备选招式

WSBB：值得信赖的起身攻击，16帧发生，两段攻击在通常情况下即可成立，威力不低。被防后有16帧劣势，但由于距离一般而言推得比较开，所以破绽没有想象中那么大。另一个起身攻击WSK，15帧发生，10帧劣势，CH时能追加44B，但由于攻击后拉不开距离，反而不如WSBB安全。

1BBB：16帧发生的攻击，段位为中上上，此技的最大魅力在于CH时会令对方昏迷，之后可以接续44B或3B重创对手。1BBB发生瞬间躲上段，近战时也比较占优势。

3B：17帧发生的中段攻击，通常命中时能将对方击倒并追加2K，CH时自动变为打击投。和艾齐奥的BB相比，虽然发生略慢，但威力更佳，被防也只减8帧，效果要更好。

4B：向后踏步然后往前突刺，可以躲过对方的短距离攻击给予重创。CH命中时按6可以追击，值得一提的是这个追击只需提前按住6不放即可百分百发动，非常实用。但如果距离过远还是不行的。

11/77K：下段技是艾齐奥的弱点所在，比起那个人皆可防的1A，11/77K虽然发动较慢，但动作隐蔽，算是相对值得信赖的下段技。被防时有16帧不利，而命中时有4帧优势。

勇气之刃

艾齐奥只有3个勇气之刃，不过实用性不低。

6B BE发生为15帧，属于最快级别的招式，本身威力相当高，还对应Clean Hit，可惜为上段。除上段确反外，还可以用于WSA CH时的情况。单出的话对手防住也有10帧优势，值得信赖。



BB BE：虽然带防御不能效果，但只有在第二个B命中时才会追加，所以意义不大。此技被防住时有6帧不利，因此只推荐在确信能命中时使用。另外在1A命中时，如果对手往右方和后方受身，看准时机是可以用BB BE来进行受身取的。

33/99/66BB BE：不仅威力大，而且防住后有10帧优势，实用性超过BB BE。但对于上级者来说，从第二段攻击开始就可以侧移或GI，所以依然不能做过多指望。活用躲上段的特性来发挥会更好。

必杀之刃

艾齐奥的CE发生为13帧，威力有90，是相当强力的CE技。由于基础伤害高，用于连续技中伤害有足够的保证。不过需要注意的是他的CE命中空中的对手时不会派生后面的追击，对手只是会倒在地上动弹不得，这个时候你需要果断以44B或6K2来追击。而与其他角色的攻击对上时会有相杀的可能，这个时候你需要果断以3B或其他快招来打击窃喜的对手。

实用连段

1K→44B

说明：1K发生慢，浮空时间倒是不长，44B追击要果断，在使用1K之时就得做好心理准备。

1K→6B BE

说明：简单明了的官方连续技，威力高达86。

44K→44B

说明：输入不能太早，否则容易变4B。

A+B→44B

说明：44B的输入时机可以在艾齐奥落地站稳之时。



A+B→CE

说明：超级简单的暴血连，CE指令的输入时机和上面那条差不多，动作要快。

WSA CH→6B BE

说明：又一实用连续技，当对方忌惮你这招时，可改起身投技。

1BBB CH→44B

说明：44B改3B也可以，但无论是气槽增加量还是威力都不如44B。

11/77A→1BBB→3B

说明：无须CH起手即可成立，是这条连续技的魅力所在。和上面那条不同的是，这时接3B会更伤，不过改接44B的话气会增加得多一点。

BT B+K→1BBB→3B

说明：艾齐奥的BT B+K是发生13帧的好招，而且无须CH就能接续威力不低的连续技。3B可改44B，情况与上面那条类似。

66A+B→66BB BE

说明：威力奇大的连续技，但66A+B发生慢还是上段，命中的可能性……

墙壁连

3K（上墙）→4K→背投

说明：对一次性墙壁无效，有3名角色可拆背投。

1BBB CH→4K（上墙）→4K（上墙）→A+B→44B

说明：实用版边连续技。

WSA CH→6B（上墙）→1BBB→4K（上墙）→A+B→CE

说明：对角度要求很高。

22/88K（上墙）→44K→1BBB→4K（上墙）→1K→6B BE

说明：44K速度要快。





拉斐尔
Raphael

角色概述

完全特化纵斩的直线型角色。用构中强大的压制力来限制对手的行动，然后再狙击 CH 进行暴血。用好这个角色首先要对他直线上的帧数有足够的了解，其次就是要准备充足的防侧移手段。文中提到的 Pre 是指 3【B】进入的击剑构，SE 是指击剑构中输入 2 进入的低身位构。

主力招式推荐

3【B】：发生 18 帧的的中段，按住 B 键入 Pre 构强行出 Per B，即使 3【B】被防也能与对手 11 帧的招式相杀，命中入构直接能连上 Per BB，是用于强攻的灵魂招式。

6BB BE：12 帧发生的上段突刺。这招的精髓就在于抢 CH，抢到就暴走 67，没抢到也可以当崩防技用，被防 -12，对手被强制压蹲，大部分角色都没得确反。即使不派生 BB，打确反入构进行压制也是非常科学的。

22/88A：侧移中 16 帧发生的上段横斩，也是拉斐尔在中距离封锁对手侧移的神技。这招打到侧移 CH 命中后 +10 帧，能够强行将对手钉在直线上，逼得对手在大劣势下与拉斐尔直线交战，重要程度不言而喻。

22/88B：侧移中发生 20 帧的中段 STUN 技，也是拉斐尔主要伤害输出点。一套标准的 STUN 连段可以带走对手 80 血，非常划算。被防 -10 帧，考虑到极限距离的话可以认为无确反。

SE：在击剑构中完全回避上段的低身位构。SE A 能够封锁所有的侧移，且被防平帧；SE B 是主力中段 STUN 连技的起手突刺，被防 +3 帧，可以继续强势地压制；SE K 是隐蔽的下段技，直接将对手踢倒，被防也仅仅 -13 帧，非常好用。

备选招式

66【B】：中段突刺突进技，被防后破坏防御 +7 帧入 Per 构，然后可以用 Per K 打侧移，Per BBB 打抢招。对手不敢乱动的话，就直接转入 SE 进行压制。

66A：忌惮 66【B】而开始侧移的对手，就可以直接以这招上段横斩封锁行动了。

66A+G：对于中段技强的拉斐尔来说，这个投技可以让贯彻站防的对手不得不下蹲。在投技命中开始进行攻击时，每输入 4 次指令，拉斐尔就会回复 2 点体力（面对女性角色则变成 3 点），因此在命中之后就开始狂点按键吧。但要注意的是，该投技会给对手增加近半条必杀槽，因此使用时也要注意选择时机。

11/77K：被防 -16 帧的侧移下段技。但是这招有两个优点，一是追地，对手躺在地上吃了这一脚后站起来还是在拉斐尔面前保持着劣势。二是命中平帧，对于捞 CH 后大回报的拉斐尔来说，这就是一个极好的陷阱。

44B：典型的后退反击技，同时拥有后退和回避上段两种性能，非常好用，被防也仅仅 16 帧不利，面对大部分角色不会被打得很痛。

勇气之刃

33/99K BE：侧移后的安全中段择，16 帧发生且被防 +8 帧，命中后接 2B 可以打出 67 的伤害，不过相比 22/88B 后的 STUN 连技来说就逊色太多了。因此主要还是看中这招的加帧能力和版边 RO 能力，在版边可以强制破防后进行二择。



Per BB BE：单发时和 6BB 抢 CH 的理念类似，不过更多还是用在连段的组成当中。

Per K BE：一中全中的派生上段踢。主要用途是在优势进 Per 时，打掉对手的上段回避技与侧移，大幅增加伤害。对手如果没有蹲回避意识的话，这脚被防是平帧，之后依然可以用 6BB 来捞 CH。

6BB BE：上文已经分析过。

必杀之刃

发生 12 帧，确反 20 帧的快速中段技，但是距离比较遗憾。威力方面单发为 76，偏低，而且拉斐尔的连技大部分都会用到入构，因此大部分时间都是用必杀槽来派生 BE 提升伤害。这个 CE 一般只用在近距离的确反和 B+K 回避成功后的连段上。

实用连段

3【B】→Per BB/Per AB

说明：时时刻刻都在用的地面连段，同时也是进构压制的前奏。

22B→{3【B】→Per BB BE}/CE

说明：侧移后的主要连段。派生 BE 可以将威力从 65 提升到 79。但接 CE 纯属耍帅，威力仅仅提升到 86，还对玩家的确认能力有要求，意义有限。

33/99K BE→2B

说明：聊胜于无的连技。既然都花半条必杀槽了，总得接个什么吧。

4【B】→Per BBB/Per BB BE

说明：4B 是回避上段后攻击上段的突刺技。不过派生 BE 比不派生 BE 只多了 12 点伤害，这里划不划算就是见仁见智了。

{66【B】→Per A+B}/{66B→66B+K}

说明：66B 进构与不进构命中的两套连段。一般还是推荐进构，加帧多便于压制。不过偶尔不进构打乱对手的节奏也是可取的。

SE B→{3【B】→Per BB BE}/{66【B】→Per A+B}

说明：派生 BE 的话伤害为 94，不派生为 80。后面换为 66【B】的接法可以直接打到 86。这里也是见仁见智，只是接 66【B】对玩家的确认能力有一定的要求。

22/88K CH→3【B】→Per BB BE

说明：近身抓侧移 CH 后的标准连技。推荐派生 BE，威力提升不少。

1K CH→A+BA

说明：1K 是贴身距离回避上段打上段的防侧移技。对于喜欢在近距离侧移或狂出上段抢招的对手来说非常有效。

墙壁连

1B（上墙）→A+BA→66A+B

说明：拉斐尔虽然上墙技不少，但是墙连的伤害却非常低，因此墙连算是他不擅长的部分。如果玩家不太在意这部分，那么所有的墙连都可以以 A+BA→66A+B 来收尾。

B+G（上墙）→3A（上墙）→A+BA→66A+B

说明：需要墙在拉斐尔的偏右手边时，3A 才能再次撞墙。求稳定可以直接 A+BA。

3A CH（上墙）→3A（上墙）→3【B】→Per BB BE

说明：实战中最容易触发的情况。14 帧的中段 A 捞一个 CH 就可以成立，求稳定的话可以少打一个 3A。







薇欧拉
Viola

角色概述

薇欧拉的流派首次出现在系列作品中，她的武器为铁爪和水晶球。水晶球可以设置在场地内，大部分连段和压制时水晶球都会自动追踪对手，因此玩家无需太在意水晶球的位置。持球的状态简称 VO，球已经设置好的状态简称 VS，不同状态下的招式性能会有所改变，两个状态里的特定招式都可以在 VO 和 VS 间切换。每一局开始时薇欧拉都会处于 VO 状态，VO 的攻击距离较 VS 远，但招式之间的衔接和连段较少，压制能力也远不如 VS。使用薇欧拉时对玩家的操作有较高的要求，某些连段在使用过程中会频繁地在两个状态中切换，此外清晰的压制思路和连锁型的配招都需要使用者去研究。

主力招式推荐

VO/VS BBB：B 的发生为 14 帧，VS 状态下的 BBB 是非常实用的确反技，此外不管是命中还是被防自己都处于 8 帧以上的优势状态，但被防时最好不要每次都将上段判定的球召回，以免遭到对手避上段的招式反击。注意 VO 的 BBB 只有两段判定，最后本体会设置球，如果 BB 被防时还设置的话，会出现 12 帧的确反，就算 BB 命中对手再设置球，薇欧拉也会有 2 帧的劣势。

VS 3B：VS 状态中的主力中段浮空技，虽然距离不及 VO 的版本，但之后可带入强力连段的优势是 VO 3B 无法比拟的。被防 -14，但对手在薇欧拉紧凑的进攻中较难作出确反的反应。为了提高 3B 的命中率，近距离时可以多用投技或 44K 等下段技来骚扰对手，也可以将 3B 接在某些招式如 1B CH 的后边形成确定连段。值得一提的是 3B 的动作中还有短暂的避上段性能，掌握好时机可以用来截击对手上段技和投技。

66AAB：此招是薇欧拉中距离时的主力防侧移技，必须 CH 时才会全部命中，玩家要尽量做到通过目押前两段攻击来确认是否打出了 CH，CH 时才将招出完，否则最后一段攻击会被对手蹲下躲过然后确反。如果靠近版边时则无论如何都不要将招出完，因为最后一段攻击的跳跃距离超乎想象，自己极容易跌出场外。

66B：纵向攻击、不追向且被防时有 13 帧确反，但它仍然是薇欧拉在中距离时为数不多的突进技。中距离时对手可能会有意识地蹲下来躲过薇欧拉召唤球的上段攻击，因为距离在 3B 的射程外，此时 66B 便是威慑对手的最好手段。该招还对应 Clean Hit，CH 命中后无论是 VO 还是 VS 都可以接 66A+BB。

66K/【K】：此招也是在中距离时用来靠近对手的选择之一，被防时 -9 帧是它与 66B 对比时的优势所在，翻跟头的动作中先避上段然后再避下段。如果在 VO 中按稳 K 键，那么动作结束后会进入 VS 状态。VS 中的 66K 允许玩家在确认招式是否命中对手后再派生出 BE 技，因为 BE 技可以被对手侧移躲过，因此被防时就不要浪费必杀槽了。

备选招式

VO/VS AAB：她的 AA 拥有特殊的打击性能，对上某些招式如大众 BB 时，会有几率将对手的 BB 打消掉，其 12 帧的发生更是薇欧拉所有招式里边最快的，因此在近战中相当活跃。VO 和 VS 的 AAB 在命中或被对手防住时的状况基本和 BBB 的相同，此外 VS 的 AAB 还是连段的重要组成部分之一。

VO/VS 2A+B/【A+B】：VO 的 2A+B 会在中距离以崩防攻击来设置球，虽然只要侧移或者在角色倒地时往两边翻滚就可以轻松躲开，该招仍偶尔可用来压制或压对手起身。VS 的 2A+B 是无距离限制的追踪型招式，这招是远距离空位确反时的首选，无论对手在哪里，球都会从对手的上方砸下；蓄力的版本附带崩防效果，对手防住后会出现 31 帧的破绽，近距离可直接以 3B 起始打连段，中距离用 66B，远距离时再用一次 2A+B。

VO/VS 6B+K：VO 6B+K 命中 +8，被防时也只 -1 帧数，因为招式结束后会进入 VS，所以近距离时可作为 AAB/BBB 的掩护。VS 6B+K 是薇欧拉的主力起攻技，将对手打倒在地或者在压制中使用后，本体可立刻上前用有确反的招式来择对手，如 1A/3B/投技等，没有择中也不用当心被对手确反。此外，VS 6B+K 有发生保证，只要薇欧拉没有受创，就算本体在防御，球也依然会从对手身后出现，因此 VS 6B+K 后本体防御引诱对手抢招然后被其身后的球命中，接着本体可直接用 3B 将对手浮空。

VO/VS 4A+B：VO 4A+B 同 VO 6B+K 一样具有掩护本体并同时设置水晶球的作用，而 VS 4A+B 有两段判定，在第二段判定结束前，本体就已经可以行动。中距离时封对手突进或侧移都非常好用，没有命中对手的话则可以立即用 VS 6B+K 来取消第二段判定，接着本体在球的掩护下上前压制 / 多择。

VO/VS 8A+B：VO 的版本被防时有 23 帧确反，它的实用性不及 VS，但 VS 的第二段攻击可以利用侧移躲过，因此 8A+B 的使用频率不宜过高。它主要在中距离给予对手压力，令对方不敢轻举妄动。VS A 投→8A+B 是确定连段，该招还能正面 RO 对手。

勇气之刃

除了 66K 外，其余的 BE 技都只能在 VS 中使用。其中 2B+K BE 是高伤连段必不可少的部分；A+B BE 的实用性不高，基本可忽略；22/88B BE 可在侧移躲过对手的纵向招式后进行空位确反；B+K BE 发动后球会全程附带攻击判定并缓缓地朝本体所在的方向移动，命中对手后会将对方浮空；而 44A BE 发动后，球会出现在对手周围并旋转 3 周，此时薇欧拉可在球的掩护下上前进攻，该 BE 的破防性能优秀。

必杀之刃

VO 的版本会固定在自己的前方发动 CE，而 VS 的版本则会在球的当前位置发动 CE。CE 有横向判定，虽然伤害值极低，不过一旦对手防住 CE 后，本体就可迅速上前多择，择到中下段后还能在 CE 结束前的一瞬间用 3B 将对手浮空打连段。注意择下段时不要用 2K，因为对手被 2K 命中后的硬直不足以衔接上 CE，因此 1K 是最佳的选择，3A 则为推荐中段，如果对手体力不多，还可以直接用防御不能技结束战斗。一般而言，更鼓励玩家将必杀槽留给强力的 BE 技。

实用连段

VO 3B→BBB

说明：VO 的 3B 命中后基本没有东西可接。





VO 33B→66AAB

说明：33B 的动作途中有避上段的性能。

VO 4B→66A+BB

说明：安全的中段择起始连段。

VO 22/88A+B→66A+BB

说明：发生较慢的封侧移起始，回报较高。

VO/VS 6AB CH→B+K BE→VO 66B→1K

说明：两种状态下都成立的近距离封侧移起始，注意 6AB→B+K BE 要最速连续输入，而 66B 要延迟才能取得最大伤害。

VS 3B→（AAB→VO 2A+B→VS 2B+K BE→前冲 AAB→VO 9K→VS 2A+B）

说明：VS 中最实用的 3B 起始连段，请务必熟练掌握，括号内的部分简称 P1，绝大部分浮空技后都可以接 P1。

VS 44A BE/CE→33【B】→P1

说明：对手防御崩坏时的暴血连段，无气时则以 3B 起始，最后若想压起身可将 VO 9K→VS 2A+B 换成 66B。CE 凹到中距离的对手时也可以这样接，但要注意计算 CE 结束的时间。

墙壁连

VO B+G（上墙）→6A+BB

说明：可以和 3B 形成打投二择。

VO 3B（上墙）→3B（上墙）→4B→6A+BB

说明：中段起始，伤害不高，主要用来加气。

VO 22/88A+B（上墙）→3B（上墙）→66A+BB

说明：起始技必须在对手离墙边有一段距离时命中，否则之后的 3B 无法将对手浮空。

VS 6K（上墙）→2B+K BE→按 G 转身 AAB→VO 9K→（VS 2B+K BE→B+K）→2A+B

说明：按 G 转身后要稍微延迟出 AAB，如果必杀槽不足就省略掉括号里的部分。

VS 6B+K→2A→水晶球命中→66B（上墙）→2B+K BE→AAB→VO 9K→VS 2A+B

说明：近距离设置 6B+K 后，2A 很容易命中刚反应过来打算抢招 / 移动的对手，VO 9K 打点好的话可以二次上墙提高伤害。





琵拉
Pyrrha

角色概述

以 14 帧确反技 236B 为中心构筑战术的灵活多变型角色。单招虽然威力不大，但在发生速度上都优于常人，招式的属性也比较万能，能够对应各种情况。越了解对手的情报，使用琵拉就会越强。

角色概述

3B：发生 17 帧，属于最快等级的 3B 系浮空技。优秀的追地性能使得这招的应用范围非常广泛。

66A：前冲中的快速中段技。虽然没有惊世骇俗的攻击力，但 18 帧的发生速度以及回避上段的性能，再加上大部分角色无法确反的特性（10 帧不利）使得这招在任何状况下都有着优秀的表现。当玩家陷入迷茫的时候，总而言之就先用 66A 吧。

236B：琵拉的主轴招式，14 帧的确反技，如果能够稳定拉出 4 方向派生，则在伤害方面也能给人满意的回报。对于大部分的下段技来说，这招的存在令其在出招时缚手缚脚。一个能够进行 14 帧稳定确反的琵拉与不能做到这一点的琵拉，给人的压力天差地远。

66B：主力浮空技。最大的特点是没有确反，可以随意地使用。而且由于这招能够命中躺在地上的敌人，因此在起身压制的情况下会带给对手强大的中段压力。66B BE 同样是中段高伤害的起始技，命中后追加 22/88BAK，被防后也有 10 帧的优势，可以安全连携 66A 打掉对手包括侧移在内的一切行动。

1K：主力下段技，无法目视且命中仅 1 帧不利。在这之后双方行动的准确度会给战局带来决定性的变化。

备选招式

22/88A：快速的上段击倒技，命中后确定追加 1K 或 4K。在侧移途中出招会向前进行一定距离的突进，对于正在侧移和后退的对手有奇袭的效果。

A+B：一瞬间对对手的中段攻击自动做出反击。如果根据不同的情况进行追击啊，就需要对这招的反击尽快做出反应。注意不对应突刺系。

22/88BAK：侧移回避纵斩后，出招时再次回避上段，是特化了回避性能的优秀招式。高伤不说，打完后对手落在面前，对于连携下一步攻势非常有利。

236AA：快速回避上段的大回报中段技。攻击力与速度方面无可挑剔，而被防后的确反威胁也可以通过目押 BE 派生来解决。在必杀槽超过半条的情况下，这招会给对手极大的压力。

11/77AA：下中连携，带有 CH 后全中的属性。第二段攻击可以蓄力，蓄最大后会破防 +14 帧，确定追加 236B 或 CE。蓄力时前期可以中途松开，打对手一个措手不及。确反为 14 帧，就回报比来说还可以。注意 11A 单发命中也是 2 帧不利的。

勇气之刃

236AA BE：表现非常抢眼的招式。236A 回避上段的性能原本就非常优秀，而该 BE 可以在确认 236AA 第一下没有击中后于第二下出招时派生出来，防止对手防御或跳跃后确反。防御后亦有 8 帧的优势。



4AA BE：由于 4AB 高伤的特点以及 4AA 动作的隐蔽性，使得这招也有一定的用途。但是如果以正常指令出，在闪光的时候很容易被对手跳过。因此在实战中推荐输入 4AAA 的指令，在最后一个 A 命中的瞬间再输入 BE 指令，让闪光延迟到最后一刻才出现，可以打对手一个措手不及。

66B BE：突进中段高伤连段起手。中途无法侧移躲过，对手被强制压蹲因此大部分自动 GI 技也用不出来，防御后琵拉 10 帧大优势，可以说是中段压制的灵魂技。命中后的连段见下文。

必杀之刃

一个身位的中段突刺攻击，发生 13 帧，被防 -17 帧，单发命中伤害为 84。极快的发生速度与较小的破绽使其位列顶级 CE 技。用途极其万能，对 18 帧才能浮空的角色使用可以让其恨得牙痒。

实用连段

3B/66B/44B/66K→236B

说明：浮空标准连段。

4【A】→236B:4/CE

说明：防侧移或骗 GI 的大伤害连段。从伤害与消耗必杀槽的比率来看，更加推荐 236B:4。

22/88A 或 3KK CH→66B BE

说明：实战价值极高的连段。两招后面跟 66B BE 都是全方位受身取，对手为了减轻伤害只能选择在地上装死，但即使如此也将遭到 60 ~ 70 的伤害。比起不使用必杀槽时接 3B 不过 45 ~ 50 的伤害，还是很划算的。

66B BE→22/88BAK

说明：66B BE 起后的最大伤害连段，对应会心一击与 RO。

33/99B→BT B+K/ 按 G 转身 236B

说明：主要用于背向 RO 的起手技，BT B+K 的出场距离非常可观。平时全部接 G 转向后的 236B。

4B→{66B+KAB→ 按 G 转身 236B}/{66B BE→22/88BAK}

说明：崩防后的主要连段。即使不用必杀槽也有着 90 的伤害。

22/88kK→44B+K/66B BE

说明：侧移中隐蔽下段连段。实际上在命中对手右侧面时也可以接 CE，但实战中这种情况是很少发生的。抢血的时候可以接 66B BE，伤害会从 52 提升到 61。

A+B（GI A）→44A 派生→236B/CE

说明：由于 A+B（GI B）后要快速派生 AK，因此推荐在 A+B 的 GI 成功后，立刻输入 44A，此间再进行命中的确认。如果是 B 系就派生完 AK，A 系就会自动以 44A 派生浮空，之后再追后招。对自己的眼力和反应有自信的话，在 GI 成功后立刻追 66B BE，能够大幅提高伤害。

墙壁连

4B→66B BE（上墙）→66K（上墙）→66B+KAB→按 G 转身 CE

说明：从崩防开始的的墙壁连段。最后的 CE 可以 236B 来代替以节省必杀槽。

4B→3B（上墙）→66K（上墙）→66B+KAB→ 按 G 转身 236B

说明：没有必杀槽的情况下简化版本。

3B（上墙）→6B+K（上墙）→66B BE→22/88BAK

说明：上面两套都会将对手打出墙角。如果想把对手继续放在角落里打，就推荐用这套了。注意如果上墙技是 66K，那么第二个 6B+K 后将接不了 66B BE 的浮空。如果觉得麻烦，那么可以将所有上墙技后第二下全部换成 66K。







西格飞
Siegfried

角色概述

攻击距离与噩梦相差无几，虽然在攻击力方面稍逊噩梦一筹，但多变的攻击方式以及高性能的3B能够更有效地震慑对手。RO能力强是其主要特征，墙连也有极高的伤害，应该重视在版本的攻防策略。文中SBH指B+K进入的构，SCH指2/8B+K进入的构，SRSH指6B+K进入的构，SSH指4B+K进入的构。

主力招式推荐

3【B】：主力中段浮空，出招时带有回避上段属性。按住B键进入SCH构是基本，命中后需要确认是否打到CH。CH的话直接接SCH B，没有CH的话接SCH K BE→3【B】来追加伤害。被防可以用SCH K来抢，与11帧发生的招式相杀，可以封掉绝大部分角色的反击。

3A：中距离的中段横斩，以剑尖攻击是中距离封移动的好招，被防也几乎不会被确反，命中后更是可以追加2【A+B】，进入SBH构再择。

agA：中距离的上段加帧横斩，发生快、威力高的同时还有被防加帧的效果。与噩梦的agA用法几乎相同。但由于近距离西格飞的3【B】优异的性能，因此在近身战中给对手的压力更大。

22/88BB：侧移后最高回报的招式。22/88Bb4可以入SCH构，确认命中后再接SCH B，安全性更高。

22/88A：侧移中快速中段横斩，直接吹飞对手，可以用来做墙连的起始技。

备选招式

A+B：连续3个中段纵斩后自动进入SSH构，此时的SSH K可以踢掉对手所有不带回避上段属性的攻击招式；转入SBH构可以GI掉所有横斩；转入SCH构可以回避掉所有纵斩；逆择的回报都非常不错。这招用来熟悉西格飞的构转换是非常不错的。

6【A】：高速上段横斩，简单的指令使得这招大部分情况下能够轻松地使用，CH后击倒的回报使得在版边RO也有很好的效果。按住A键不放进入SSH构，SSH K也能保证自身的安全性。

FC A+G/B+G：跟噩梦相同的全程回避上段的蹲投，将对手投向正前方或正后方，是RO的利器。自身靠墙边时可以带入超高伤害的墙连，给对手极大的压力。

b6：高速中段纵斩。虽然伤害并不出色，但优点在于快速阻止对手的行动，并且远距离下也可以保证自身的安全。

66/33/99K【BE】：前冲回避上段的中段体技。发生速度快，用在抢招的时机效果极好。按住A+B+K不放进入SCH构，命中后可以接SCH B。如果必杀槽有空余，可以再接SCH K BE→3【B】来追加伤害。

勇气之刃

66K BE/【BE】：进构-1，不进构-18，因此没有不进构的理由。详细分析见上文。

SBH K BE：主要的用途是追加连段伤害，代表连段为SBH B→44【B】→SBH K BE。



SCH K BE：西格飞最具代表性、最强的BE技，将非CH浮空后只能接SCH K时的伤害大幅提高。建议正常情况下将所有的必杀槽都用在这个BE技上面。被防+9帧，十分实惠。

必杀之刃

发生速度为17帧，说不上快。但是这招的优点在于优异的射程，能够有效遏制对手在远距离出空招或摆构引诱西格飞上前的习惯。

实用连段

3【B】/WS【B】→SCH K BE→3【B】/agA/CE

说明：浮空标准连段。没有必杀槽的时候只能接到SCH K为止，伤害差不多低了30，因此就跟上文说的一样，推荐把所有必杀槽都用在这个BE上。最后如果能输入agA、甚至是最速a:g:A的话，可以再提高伤害。

22/88BB4→SCH B/{SCH K BE→3【B】/agA/CE}

说明：侧移后的高伤连段。两套都比直接22/88BB来得更痛，实战中记得刻意追求一下。

3A→2【A+B】

说明：中段横斩后的连段，可以进SBH构继续压制。

44A→按G2下蹲WS【B】→SCH B

说明：骗GI后的标准连段，最速下蹲的操作稍微要练一下。

2【A+B】→SBH K BE

说明：大下段的连段，也是2A+B后惟一的确定连。注意一定要近距离击中才能连上。



SBH B→22/88BB 或 {44【B】→SBH K BE}

说明：多用在SBH自动GI横斩后的时机。后面带入BE的版本能多打20的伤害，可以斟酌使用。

SRSH【K】→SBH B/SBH K BE

说明：SRSH构中的下段起连段。

SRSH B→22/88BB

说明：SRSH构中的中段起连段。跟上面的下段形成二择，但要注意有确反。

66K【BE】→SCH B/{SCH K BE→3【B】}

说明：15帧的中段突进起手连段。

墙壁连

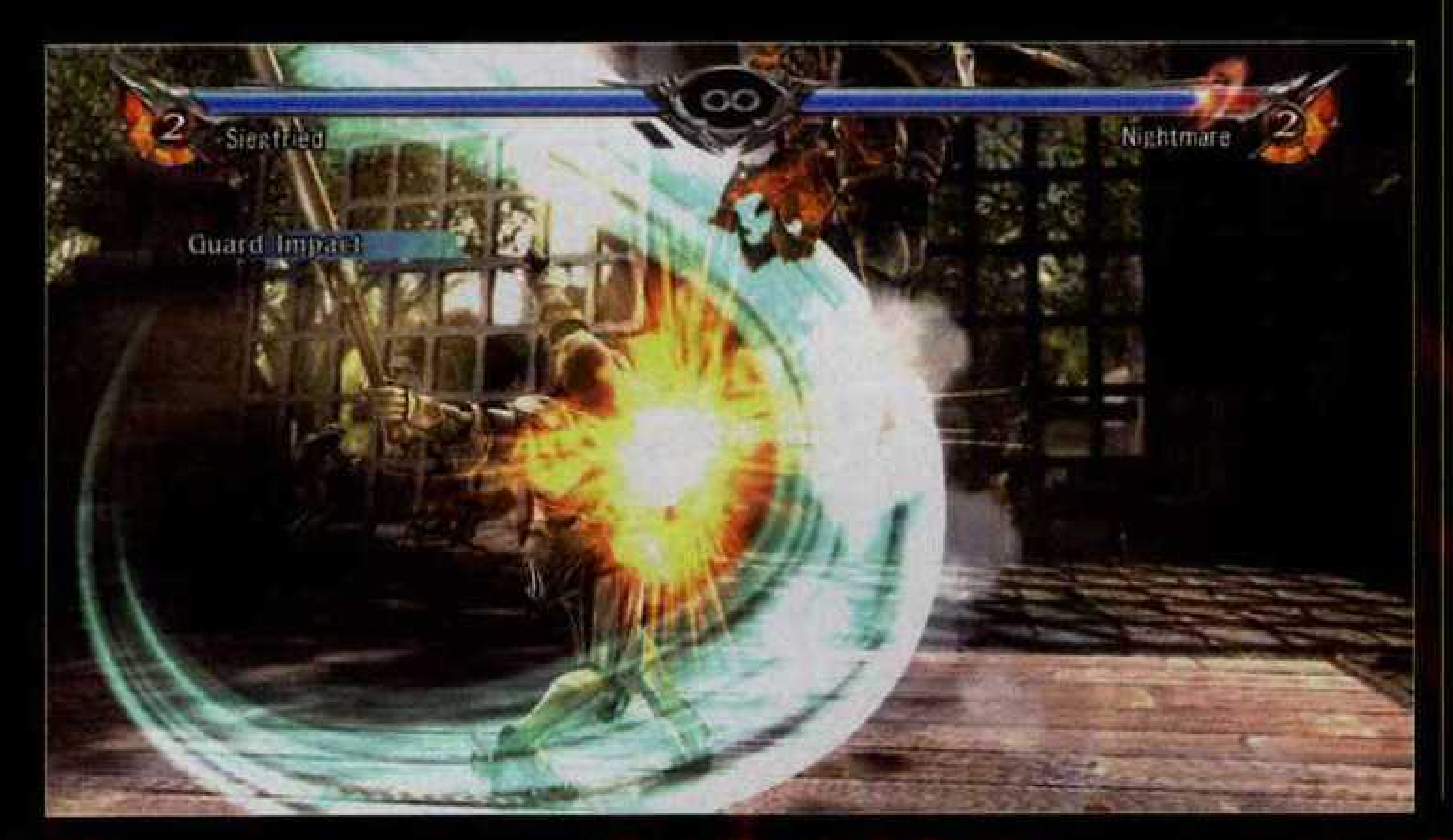
22/88A（上墙）→3B（上墙）→236B

FC B+G（上墙）→按G2快速转身下蹲WSB（上墙）→236B

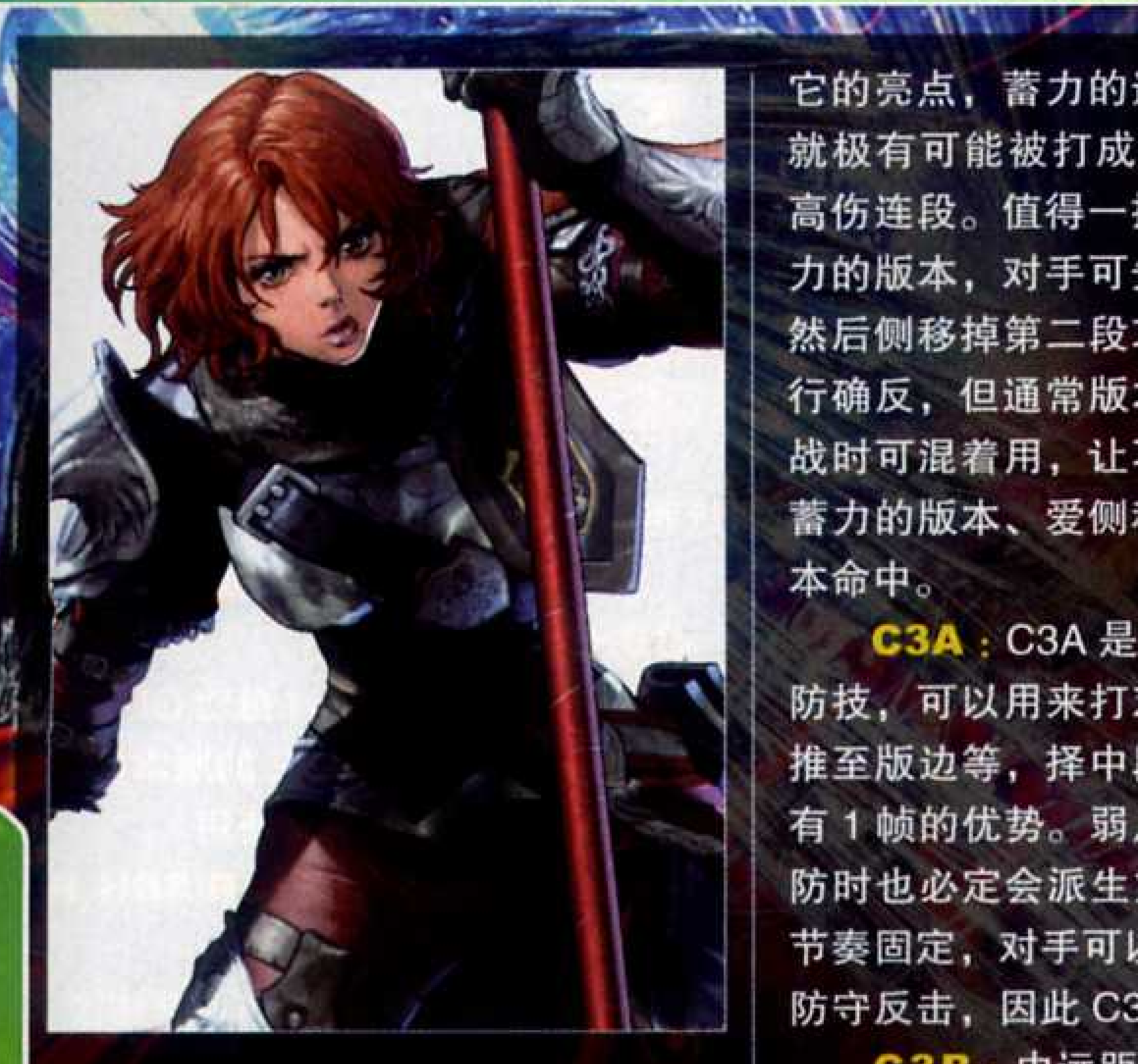
说明：带入防御不能技的暴力连段。需要熟悉的地方在于上墙位置要很正，3B注意不要进构，否则236B会来不及。偶尔位置偏离时236B会打不到，但大部分情况非常稳定，实在担心或是最后一点血寻求稳定的话，可以接CE收尾。虽然也有上墙后接66k【BE】→CH构中K BE→CE的华丽连段，但为了保证接下来有必杀槽打立回，还是推荐以236B收尾。

3A或agA（上墙）→3【B】→SCH B

说明：侧面上墙的标准连段。注意agA上墙后的3【B】有可能再次造成上墙，这种情况下最后可以追加一个1K。







希尔妲
Hilde

角色概述

强力的蓄力攻击是希尔妲的最大特色，前作中堪称无赖的RO连段在本作中不再成立，加上蓄力法则也经过调整，因此想通过事故来取胜的侥幸战术已难以奏效，稳打稳扎才是该角色的出路。蓄力法则：按稳A或B蓄力的途中，如果通过其他按键再次按A或B，希尔妲不会作出任何动作并且会中断之前的蓄力时间。蓄力攻击在文中以C表示，而数字则表示蓄力至第几段，比如C3A的意思就是蓄力至第三段的A。提升A和B的蓄力段数时间是相同的，C1A/B需1秒、C2A/B需2秒、C3A/B需3秒、C4A/B需15秒。

主力招式推荐

66K：对战中的大部分时间里都需要按稳A和B键来蓄力，因此适当地使用K系招式是避免被对手压制的主要手段之一，而66K凭借其极快的发生速度、被防无确反、命中+10帧的优点，成为了希尔妲在中距离时的首选突进中段技。命中时对手会被击退，此时可以用66K和前冲投技简单的打投二择，或者原地使用66B、C3B、C3A来打乱动或者侧移的对手。

22/88B：大伤害连段的起始技，被防时有12帧的优势，此外还有着较高的破防值。对手防住该招时，接着出66K的话，对方无法抢断也无法通过侧移来回避，有鉴于此，如果对手不敢乱动的话可以再用22/88B来加大对手的压力。不过本身的发生较慢，因此最好在对手处于劣势的时候使用。

A+B/【A+B】：尽管招式的发生不快，但第一段攻击封所有方向的侧移，可以通过蓄力来实现被防有利是它的亮点，蓄力的途中如果对手乱动就极有可能被打成CH，之后可带入高伤连段。值得一提的是如果使用蓄力的版本，对手可先防住第一段攻击然后侧移掉第二段攻击接着对我方进行确反，但通常版本则无法侧移，对战时可混着用，让不敢动的对手防住蓄力的版本、爱侧移的对手被通常版本命中。

C3A：C3A是强力的中段横斩崩防技，可以用来打对手侧移、将对手推至版边等，择中段时就算被防也会有1帧的优势。弱点是第一段攻击被防时也必定会派生第二段攻击，由于节奏固定，对手可以通过GI或JG来防守反击，因此C3A不宜滥用。

C3B：中远距离立回时的主力招式，距离对方5个身位以上也能命中对手的C3B可以说是游戏中最强的空位确反技。此招的破防值不低，被防时虽然有18帧确反，但对手防御C3B后会被推开，如果不在版边基本无法确反。中距离时对手必然不会给予希尔妲太多的时间来蓄C3B，此时就是蓄力A系攻击和66K的最佳使用时机。

备选招式

3A/3【A】：封所有方向侧移的中段横斩，招式发生前自动GI中段技、特殊下/中段，但不包括K系和突刺攻击，适合在劣势的时候使用。不蓄力的版本被防时有13帧的确反，CH命中时自动派生追击；而3【A】被防时则有10帧的优势，自动GI成功后的3【A】为确定追击，之后也会自动派生后续攻击。自己背靠版边时可用此招来RO对手。

C2A：另一个常用的中段横斩，虽然距离不及C3A，但蓄力的时间短，因此泛用性更高。通常命中时对手会陷入眩晕状态，之后可视情况进行追击，追求伤害接CE（必杀槽不足时接1KK）、想RO版边的对手接2A+B。注意被防不再像前作一样加帧。

1A：发生慢且被防时有确反，但命中后小有利且追地，用WSK作为后续招式时对手无法打断，如果对手要移动就用WSA、投技或打侧移的招式。

1K（K）：该招是在蓄A系攻击的途中代替1A的最好下段技选择。发生虽快但不追地，第一段攻击CH时才会接上第二段，否则第二段被防会有小确反，需要将1K和1KK混着用来扰乱对手的防御节奏。

C1B：只需蓄1秒便能发动的蓄力攻击，经常用在其他招式将对手推开一段距离的后面，破防值优秀，用来压起身也有不错的效果，中距离挥空时由于本身的收招硬直较小，也不容易被空位确反。注意要避免在近距离使用，否则会遭到部分角色的CE技确反。

勇气之刃

希尔妲只有3个BE技，其中A+G BE最为实用，3B BE次之，光是将两招混着用就能给予对手强大的二择压力。3B BE命中后可以接上各种B系蓄力攻击来暴血，需要注意的是，对手防住3B BE的第一段攻击后只要往希尔妲的右手方向（拿短剑的那一侧）侧移，就可以躲过第二段攻击并进行确反。此外3B BE被防后会出现11帧的确反，对上个别有着发生极快的CE技的角色，如塞万提斯时，要慎用。

66B BE的起始是上段技，虽然被防时有6帧优势且破防值优秀，但对手防住第一段时可用对付3B BE的方法，往相同的方向侧移掉第二段破防攻击然后确反。不过66B BE胜在发生较快，偶尔可在自己有帧数优势的情况下抢招，命中后可以用C2B衔接连段，靠近版边时还可以直接从正面RO对手。

必杀之刃

希尔妲的CE算是打击型中发生较慢的，但依旧能作为连段的衔接部分且威力不俗。注意假如CE的第一击没有命中或命中了空中对手，前者不会派生出后续的攻击，后者只会有一段攻击，因此最好不要在对手侧移的时候使用。建议在22/88B或A+G BE后使用以形成确定追击，后者高达138点伤害。鉴于其优秀的攻击距离，玩家也可将CE当做空位确反技。注意当对手剩下1/3左右的体力时应避免用CE作为终结技，因为底力系统会直接影响到CE的总伤害。

实用连段

3BA→C1B

说明：无气时的近身中段择。

66B→66K/CE

说明：中距离突进技起始，接CE的话只会命中一段，伤害为60点，用在对手贫血的时候。

22/88B→（C2B→按G转身C3A→2K）

说明：最后的2K可以不接，然后用C1B或1A来压对手起身。括号内的连段部分简称为“P1”

22/88B→（C2B→按G转身B+K→C2B）

说明：转身后的B+K打点较难掌握，整套连段的伤害比上一条多14左右。括号内的连段部分简称为“P2”

22/88B→C2B→按G转身3B BE→按G转身C2B→按G转身3B BE→按G转身C2B→按G转身3B BE→按G转身C2B

说明：操作难度极高的抢血连段，消耗了1条半必杀槽，总伤害为140左右，是否值得由玩家自己取舍。

【A+B】CH→CE/P1/P2

说明：封侧移起始，接CE简单暴血，接P1/P2的处理方式同前面的连段。

3A CH或3【A】→P1/P2/（CE→2K）

说明：接CE的操作难度相对较低，多用在没有蓄B系攻击的情况下。

3B BE→C1B/（CE→2K）

说明：C1B的伤害高于C2B和C3B，接CE时同样只能命中一段。

墙壁连

6K（上墙）→3B BE→C1B

说明：对手防御崩坏时的简单墙壁连。

C1A（上墙）→背投。

说明：近版边C1A封侧移后的简单连段，注意兹崴、阿斯塔罗斯和沃尔多可以拆背投。

A+G BE（上墙）→6K（上墙）→66B BE→C2B→按G转身3B BE→按G转身C2B

说明：自己背靠墙边时的大伤害连段，如果背后是边缘可以直接将对手RO。





希霸
Xiba

角色概述

攻击距离与平均伤害放在全角色中也是首屈一指。高性能的 CE 以及大幅提高伤害的 BE 使得希霸在与对手交战的过程中时常能够轻易地夺得主导权。攻防方面均有上佳表现，几乎是没有死角的角色，能够将使用者的实力以最佳的方式表现出来。文中 Rem 指 B+K 进的构。

主力招式推荐

6BK：绝对的主力技，对手在防御 6B 后不能侧移不能抢招，再加上 K 可以延迟输入，完全限制死了对手几乎所有的行动方式。

22/88B：侧移后的浮空技。等对手飞过头顶后接 BT B+K，伤害轻松超过 70，回报相当可观。注意用这招时先等对手越过自己头顶再输入 B+K。

Rem B：Rem 构中 GI 对手所有横斩，确认 GI 成功后出 Rem B→6BK BE 直接造成超大伤害。Rem A 封锁侧移，Rem K 则一边回避下段一边攻击下段。

WSKK：发生极快的起身技，蹲掉对手的上段攻击后直接以这招反击。对应 BE 技，可以将伤害提升到 60 以上。

AAK：中远距离的牵制技，CH 后全中 70 伤害，回报极大，看对手有出招或侧移的迹象，总之就先出一个。

备选招式

33AA：动作隐蔽的中距离下段技。出招以后确认是否 CH，CH 的话立刻派生 BE 技可以伤害追到 60，且对应侧面 RO。注意通常命中是 -10 帧，会直接被凪津的 AA 和 α 帕特洛克罗斯的 CE 确反。

3BK：发生较快的大众浮空技，段位为中上。命中后追加派生 K 可以打出 70 的伤害，且对应侧面 RO。由于可以按住 B 键进构，因此也不怕对手蹲后捞大确反。

1B：带后退的纵斩下段突刺防御技。后退幅度极大加上刁钻的下段判定，一般对手很难反应过来，让希霸一下子就能回到擅长的中距离。

44B：起手动作非常类似于 11//77B 下段技的中段技，命中后对手进入 STUN 状态，可以确定追加 3AB，对应正面 RO。在侧移后退途中与 11/77B 混合使出效果极好。

22AB：中距离主要封锁侧移的安全技。CH 后全中，且对应按住 B 键进入构后的连段。

勇气之刃

A+BBK BE：伤害可以超过 100 的一中全中中段起始技。命中之后一定要派生 BE，那撞的一下就能提升 30 的伤害。虽然有些确反，但从回报来看完全划算。

6AK BE：打侧移的招式。中途的派生会被快速的 A 打掉，因此不能用得跟 6B 那样随便。BE 派生仍然是以提升伤害为重。

6BK BE：希霸第一神技。理由上文已经说过，而 BE 版追加的伤害非常惊人，是推荐派生后提升伤害的地方。

33/99AA BE：用来扫地、骗招都非常优秀，不过被防 -17 帧，因此除了扫地和确认到 CH 外，还是推荐把必杀槽留着干其他的事。

WSKK:BE：蹲后的主力反击技。BE 版能提升 20 的伤害，出 JF 更是提升 26。使用这招一定要注意自己背靠悬崖时不要派生 BE，否则会一落三千丈……



必杀之刃

发生 19 帧的中段纵斩，在全角色当中当属最慢级别，但是他的 CE 却是实质上的顶级 CE。因为在输入指令后的第 3 帧开始到出招为止，希霸会带有中上段 GI 的判定，而 GI 成功后 CE 的攻击力会从 65 一跃到 110。也就是说希霸的 CE 既可用来凹招，又可用来 GI，非常万能。GI 成功后 110 的伤害相信会给对手带来不小的压力。

实用连段

44B→3AB

说明：确定的中段 STUN 连段。

11/77B→2A+B

说明：下段连段。注意这招和上面那招 44B 都容易被侧移避过，一定要先用 AAK 等横斩技给对手施加足够的压力，让他不敢侧移再使用。

33/99KB→BT 2K

说明：中段起的连段。由于没有确反，因此可以用得非常随意。

22/88B→BT B+K

说明：侧移后的主要确反方式，等待对手飞过头顶再出 B+K 就不会失误了。需要注意这招的距离并不是很长，一定要离对手近一些用。

66BBB CH→3kB/9K

说明：突进中段捞 CH 的连段。3kB 不熟悉的话可以用 9K 代替，伤害只少 2。而且 9K 对应会心一击，触发后伤害会超过 3kB。

6AK BE CH/A+BBK BE→6K

说明：6A 确认到 CH 后，一定要全部出完，伤害提升不是一点半点。A+BBK BE 同理，而且也是崩防后的主力连段。

22A【B】CH→Rem B→2A+B

说明：入构后确认到 CH 的连段。

6BK CH→2A+B

说明：想节约必杀槽时的妥协连段。虽说如此但威力也非常高了。

墙壁连

3AB CH（上墙）→3BKK

说明：身位的问题，只能上墙一次。在版边捞一个 13 帧中段的 CH 也不是什么难事。伤害也直奔 100，实在是凶残。

Rem 构中 B→6BK BE（上墙）→6B+K（上墙）→66BBB→CE/3kB/9K

说明：墙在右侧时的上墙连段，全部最速输入就能连上。最后的 CE 伤害加得不多，为了存必杀槽可以放弃。版边 66BBB 浮空后的 3kB 不好接，可以接 9K。







艾薇
Ivy

角色概述

前作中拥有剑、鞭、环、背鞭共4个构的艾薇，在本作中只有1个剑构，不过鞭构的部分招式仍然可以通过长按按键的方法来使用。她的攻击距离是游戏中最长的，同时还拥有威力极高的指令投，因此无论近战还是远战她都能驾驭自如。缺点是大部分招式的发生速度偏慢，主力浮空技非CH命中时无法带入高伤害连段，且缺乏泛用性高的中段横斩。

主力招式推荐

214B：尽管被防时有14帧的确反而且命中对手后自己仍然处于帧数劣势，但出招时艾薇会自动侧移且回避上段技，此外该招还能命中倒地的对手，1K→214B是常用的下段起始连段。

4A：发生偏慢，近战中用来封对手侧移的主力横斩，出招时有避上段的性能，对付喜欢用AA抢招的对手时有不错的效果，CH命中后可追击，上段判定是该招的惟一缺点。

6b8K：12帧的发生，艾薇的最强确反技，在1B BE后可以用此招对崩防的对手造成40点强制伤害且有小优势。不过一些有经验的玩家在防住第一段攻击后会以跳攻击来反击接下来的下段技，因此用来抢招时不可过分依赖。

2A+B：在本作中遭到削弱，但仍然是她的主力压制技，发生快、追地、对手防御时强制进入蹲下状态、被防时无确反都是它的优点。通常命中时对手倒地，此时可上前继续用2A+B压起身，CH时对手浮空，之后可以带入大伤害连段。



3B：虽然通常命中时只能接个5K或2K，而且被防时艾薇会处于大不利，但该招的最大特点就是出招时会自动侧移。利用这一点，在很多帧数劣势的情况下，如果对方用纵斩或其他直线的招式压制，那么就可以尝试用3B捞对方个CH，之后再接高伤连段。

备选招式

66A：上段突进横斩，中距离时经常用来突袭，命中后对手倒地，我方有足够的时间上前压起身，被防也无责任。不过由于是上段，有防范意识的对手可能会在中距离时先读艾薇的招式，然后蹲下避开再进行确反。

1K（22/88K）：系列的招牌招式，发生较慢，单发择下段的成功率并不高且被防时有极大的确反，游戏中绝大部分的角色都能将艾薇挑空打连段。因此更多的情况是利用其出招途中全程避上段且附带横向判定的性能，来对付想侧移或者用上段技抢招的对手。

1A+B：择下段的主力招式，被防时无确反，命中后可以延迟输入8A+B/【B】来追击，前者用于压起身，后者用来RO对手。但招式基本不追向，挥空后容易被对手确反。

1B BE：16帧发生的强力中段纵斩，命中对手后接6KB可以打出63点伤害，被防时+12帧，之后用6b8K可以形成确定追击。贪心一点的话可以在大优势后用指令投、中下段技形成打投多择，但要注意对手使用快速移动来回避。另外1B BE还可以衔接在部分浮空连段中以降低确认的难度，如3B CH→1B BE→6b8。

6【B】2/8：远程主力牵制技，派生2/8方向后的横向判定有所削弱，远距离时容易挥空。注意使用时不要过于单调，可以在派生与否的两者间无规律地使用，或加入6【A】/1A等横斩来扰乱对手的防御/侧移节奏。

勇气之刃

1B BE是最为实用的BE技，它不仅拥有所有招式中较快的发生，被防后艾薇的优势能给予对手极大的压力。而6b8 BE则是第二主力BE技，基本上它是所有浮空连段都必不可少的暴血手段，当对手靠近版边/墙边时还能实现RO/上墙，附带一提她的主力挑空技有FC1B、FC1【B】B、



和CH命中时的2A+B、3B、66B BE。

66B BE基本只作为22/88A CH命中对手后的连段衔接部分，其搬运能力优秀，之后可以接6b8 BE来提高伤害或以无消耗的8A+B【B】来RO对手。A+G BE虽然只比通常的A投多了15点伤害，但依旧是破防的强力手段，假如对手已经对BE发动前的特殊演出效果有了拆A投的反应，那么就该考虑用B投或指令投，以便省下发动A+G BE时的必杀槽，并将气留给其他BE技或GI。

必杀之刃

她的CE为不可拆解的投技，发生虽然（26帧）但附带对所有方向的追向性能。鉴于其发动前的准备动作较长，一些有经验的玩家会及时反应过来，在特写画面前蹲下躲过并对处于收招硬直状态的艾薇进行确反，因此CE的最佳使用时机是在猜到对手要GI或者在对手防御崩坏等确定命中的时候，再者可以在对手出现22帧以上的确反时使用，因为蹲下在本作需要4帧，所以即使对手明知艾薇要用CE了，也无法蹲下躲过。如果对手背靠着版边或墙壁，那么最好选择强力的BE技来取代较难命中的对手的CE。

实用连段

1K或22/88K→214B/9B

说明：常用的下段起始连段，1K或22/88K非近距离命中时只能接9B，接214B的话会挥空。

1A+B→微延迟8A+B【B】

说明：被防时相对无责任的下段起始连段，近版边时可RO对手。

1B BE→6KB

说明：假如1B BE被防，崩防后可以接i6b8K，必定命中。

4K CH→B+K

说明：4K的避上段性能极强，推荐用来对付喜欢用快速上段如AA来抢招的对手。

4A CH→1B+K

说明：4A也有避上段的性能，但主要用来封对手侧移。

3B/2A+B CH→6b8/6b8 BE/8A+B【B】

说明：对手防御崩坏时的最好选择，无气时接6b8/8A+B【B】RO对手、有气时接6b8 BE。

3B/2A+B CH→1B BE→6b8/6b8 BE/8A+B【B】

说明：连段构成基本与上一条相同，中间多出来的1B BE主要用来确认起始技是否CH命中。

FC1B→按G转身 6b8/6b8 BE；FC1【B】B→6b8/6b8 BE

说明：两条连段的区别是，前者伤害较高但需要最速转身出招；后者被防时确反较大，但命中对手后会自动转身。

66B BE CH→6b8/6b8 BE/8A+B【B】

说明：此条连段可以接在22/88A CH对手后，之后的选择同3B/2A+B CH的起始。

> **墙壁连**
>
> **2A+B/3B CH→6b8 BE（上墙）→7B+K→6【A】**
>
> 说明：2A+B和3B用在对手防御崩坏后打最大确反。
>
> **22/88A CH→66B BE（上墙）→2A+B→6b8 BE（上墙）→7B+K→6【A】**
>
> 说明：对手靠近墙边时用22/88A成功封侧移后的高伤连段。
>
> **6A+B/214A（上墙）→7B+K→6b8 BE（上墙）→66B BE→6b8 BE**
>
> 说明：起始技都为防御不能技，对手在版边时用前者，后者则用来凹招。





塞万提斯
Cervantes

角色概述

塞万提斯（俗称船长）的使用难度总体来说低于前作，得益于新增的BE系统，即使不掌握最速214B也能打出高伤连段。集封侧移、强力挑空中段、BE指令投等强力招式于一体的船长在进攻时可谓是面面俱到，而防守时也有不少附带自动GI性能的招式。此外，他的大部分招式的确反都变小了，以往通常版本的214B被防时可以被大众3B确反，本作中只能还个BB。

主力招式推荐

i214B：船长的代表招式。被防时背对对手且有大确反，但只要不拿来凹招，就算在连段中失误也基本不会被对手确反，注意在面积较小的场景时慎用。附带一提，i214B×3是确定连，最速214B命中空中的对手时形态会自动改变。

aB：先横后纵，一中全中加上11帧发生和40伤害的aB是船长最强的确反技、抢断技。此招的攻击距离也不短，不过被防时-18帧，好在招式会将防御的对手推开而且自身的硬直不明显，没有专门做过确反对策的人极难反应过来。另外鉴于其可观的伤害，用来择中段也有不错的效果，近距离时还能封对手侧移。

3B：责任较小的强力中段挑空技，虽然它完全不追向且本身也没有任何回避性能，但胜在速度快，且就算是剑尖命中也能将对手挑空，控制好距离后对手也无法用大众的AA确反。3B挑空对手后可以视情况再用3B RO版边的对手、接B2则能背向RO对手，此外还能以最速214B或者4B BE追击形成高伤连段。最后，3B附带追地的性能，用来压对手起身也是不错的选择。



3A+B：封对手侧移的中段横斩，CH命中后可以用BBB简单暴血。考虑到被防时有16帧确反，因此最好在猜到对手要侧移，或者中距离时看到对手侧移后再使用。

bK：中距离时常用的中段技，被防后有1帧优势，动作途中全程避下段，命中时则会将对手打倒以提供压起身的机会。如果对手防住bK后不老实，可以用自带GI的招式、发生极快的aB甚至CE来重创抢招的对手，对手侧移的话则用3A+B。假如对手被打得不敢动了，那就再用一次bK来增加对手的压力。

备选招式

66B：中距离突刺属性的突进中段技，近距离命中时会自动变为可以正面RO对手的打击投，如果对手靠着墙壁还能诱发上墙，此外也经常用来衔接墙壁连段。虽然被防时会推开对手导致对方难以确反，但仍不推荐过分依赖，尤其是在遇到像琵拉这种拥有强力确反技的角色时。

33/99B：假如对手喜欢用强力且被防无责任的纵斩，那么33/99B就是在快速移动躲开对手的招式后最有力的空位确反技，通常命中时就有52点伤害，该招还对应Clean Hit，且任何情况下命中都能用最速214B或4B BE等招式追击。就算被对手及时防住，也会让对方强制进入蹲状态，船长只有3帧的劣势，招式本身的破防值也不低。缺点是不追向且收招硬直偏大。

22/88K：攻击判定发生之前自动GI包括K系攻击在内的所有横斩，配合其他附带GI性能如A+B、B+K的招式使用时非常强力，而没有GI成功也会出招的22/88K则是它们之间最安全的选择，靠近版边命中对手后诱发上墙。此招的弱点是需要在自己处于优势时使用，才能GI掉对手的横斩。

WSK：船长在蹲状态中发生最快的起身招式，该招主要用来确反大部分角色的下段技，或接在诸如2A后会处于蹲状态的招式后边，附带一定的追向性能也提高了WSK的使用率。惟一的弱点是被防时有较大的劣势。

A+G（BE）：塞万提斯的经典投技，正面RO对手，版边时配合66B使用会给对手造成极大的压力。假如对方愣是站着并拆A投，那就可以用B投来输出。前作中需要在蹲状态才能使用的指令投直接被改为了本作的A+G BE，伤害为70点，命中后还能压起身，非常强力。



勇气之刃

假如你能熟练的使出i214B，那么船长基本不需要耗费额外的必杀槽来提高连段伤害，平时可多将气留给A+G BE或者CE。22A BE虽说能与22AA形成一中一下的二择，但22A BE的动作非常慢，就算对手被第一击下段攻击CH命中，也能通过侧移躲开之后的崩防攻击，如果对手防住了，那么船长将+13帧，这意味着用aB/CE可以形成40/50点伤害的确定追击，非常强力。

6B BE被防时有16帧确反，所以很少直接用来凹招，但连段中的使用率也非常低，因此基本可以忽略这一招。相比之下，被防时+12帧的WSA+B BE就较为实用，崩防后也可以用aB/CE追击，不过该招的弱点和22A BE一样，那就是最后的崩防攻击都可以通过侧移躲掉，如果对手也知道这个弱点，那么在对战中也不宜滥用。i214B不熟练的玩家可以用花费半条必杀槽的代价发动4B BE来提高连段的总伤害。4B BE被防时船长会以+8帧的优势背向对手，此时适合用背向的投技、2K和B+K进行三择；如果命中，后面的处理方法基本和i214B一致。附带一提，船长的所有BE技都对应Clean Hit。

必杀之刃

船长的CE没有距离的限制且为10帧发生的上段防御不能技，但和投技类的CE不一样，在特写画面结束后，站立的对手是可以立刻蹲下来躲过船长的CE技的。因此该CE主要用来打（空位）确反、衔接连段、或者用在+10帧以上的优势后形成确定追击。



实用连段

3B→i214B→B2/i214B

说明：基本任何起始的连段都可以用i214B追击，而部分连段中的第一个i214B可以用4B BE代替，但同一条连段里从第二个i214B开始若也以4B BE衔接，连段的整体伤害会下降甚至不成立。

BT B+K→i214B×3

说明：主要在4B BE被防后择中段时的连段，第一个i214B无法用4B BE代替。

B+G→i214B/CE×2

说明：前者伤害65，后者110，在确定可以将对手干掉的情况下可考虑接两个CE。

33K/6B BE/22AA/2A+B CH→i214B→（3B/2K）

说明：6B BE命中后需先按G转身，然后再接i214B→3B、2A+B起始的结尾可接2K。

6B+K→i214B/CE×2

说明：上段防御不能的起始连段，远距离凹招专用，威力巨大。

墙壁连

B+K成功GI时/bK/3B(上墙)→66B（上墙）→BBB

说明：简单粗暴的墙壁连，大部分招式将对手打上墙后都可以用66B实现二次上墙。

B+K成功GI时/bK/3B(上墙)→3B→最速214B/4B BE→CE

说明：如果能发出最速214B的话，最后能接两个CE。





蜥蜴人 Aeon

角色概述

该角色最大的特点是单发技的伤害很高，因此比起连携来，更重视单招的择。攻击手段也异于常人，不熟悉的玩家可能会被它奇妙的动作所迷惑。下文中的SW指A+B进入的飞行构。

主力招式推荐

3B：中段浮空技。虽然发生19帧稍慢，但对手防御后会被推开，纵然14帧不利也很难遭到确反。

11/77K：侧移中的下段技。发生虽然说不上快，但动作有些隐蔽，而且出招中带有上段回避性能。虽然确反高达23帧，但在蜥蜴人暴血的中段技面前，没多少人敢蹲的。命中以后可以接2B。

33/99B：蜥蜴人最强的浮空技。在侧移后使用效果极佳。命中后连得保守一点也有75的伤害，如果位置合适或是打CE连更是能打出100的伤害。

66K：发生16帧的中段技，由于是用头撞所以不会触发大部分的GI招式，出招时回避上段也能用来抢招，单发伤害42会带给对手极大的压力。当6B BE够不到对手的时候，这也是可靠的确反技。

33/99/66A：中远距离的突进牵制技。19帧发生，被防虽然13帧不利，但会将对手推远，很难遭到确反。在游走立回之时随时冲上去给对手来一发，会让对手相当困扰。

备选招式

6【K】：6K本身是18帧的中段踢，但6【K】蓄满力后的破防技却是非常凶狠的。不仅能作为崩防技使用，而且破防后将获得15帧的优势，在版边可以确定连携4B、6B BE和CE。如果能踢上墙，更是能连上大伤害的连段。

22/88AB：在侧移中经常会使用到的招式。这两下攻击是一中全中，对应延迟派生，确认到命中后再出也来得及，因此同样可以用来打对手乱动。如果正面打到CH更是可以接上44K的打投，伤害也不错。

WSB：蹲掉对手的上段招式后反击用的招式。这招的优点在于指令简单，连段伤害也不错，还对应正、背向RO。不过被防有21帧不利，必定遭到确反，一定要谨慎使用。

66B：正面的浮空技，会自动进入SW构中。命中后接SW K是确定连技，就算被防也几乎无法抢掉，因此可以确认命中后再派生SW K，对手一般防住后都不敢乱动。

33/99K：侧移中用来择中段的安全招式。由于能够追地，多用于配合11K来择对手起身。被防-10帧，几乎是没有确反。命中之后也可以打出伤害不错的连段。

勇气之刃

SW BE：在空中出的防御不能技。速度一般，主要用于打对手想要防御SW K的时机。命中后直接派生SW K，也有不错的伤害。

6B BE：发生15帧的高速中段技。可以在WSK CH或4A后瞬间输出大伤害，也能在版边配合6【K】使用。当然，由于发生速度为15帧，单纯地用来近距离凹招也是可以的。



1B BE：有必杀槽时的安全中段。命中后能够带入44K连段，被防也是3帧有利，还对应背向RO，比较万能。

必杀之刃

发生13帧的中段打投技。首先速度上就无可挑剔，其次非常容易组进蜥蜴人的浮空连段中，基本上所有的连段都可以用CE来收尾。注意被防-20帧。

实用连段

3B→66K/66B/CE

说明：标准浮空连段。66K最为稳定，而66B需要正面身位才能扫地接上，伤害仅仅比66K高一点点。实战中求稳定还是选择66K。

4A→{6B BE→【4】B（实际上是转身后的66B）}/44BAA

说明：18帧上段起始的连段，接6B BE可以瞬间出100的伤害，十分推荐。至于44BAA，基本只是为了对应RO。

WSB→BT B+K→44BAA/4B+KG/CE

说明：BT B+K要稍微慢一点输入，否则打不到，以后所有的BT B+K连段都是同样的要诀。这里最推荐CE，可以提高30的伤害，难度也比较低，相比其他两种接法要划算一些。

33/99B→BT B+K→4B+KG/CE/{8B+K→44BAA}

说明：前面两种接法没什么好说的。接8B+K的那套要求命中对手的正面或右侧面，而且对BT B+K的时机要求非常严格。

33/99K→44K

说明：33/99K的性能之前已经提过。这套连段只需要注意44K等对手完全倒地后再出。

WSK CH→44K/{6B BE→【4】B（实际上是转身后的66B）}

说明：16帧起身中段脚CH后的连段。注意如果CH时不是正面，那么44K咬不起来，6B BE后面的转身66B也接不上。

1B BE→44K/44BAA

说明：接44K的时候要稍稍慢一点。44BAA则是对应背向RO。

墙壁连

66K（上墙）→6B BE→【4】B（实际上是转身后的66B）

说明：66K命中时要求对手与墙之间必须要有一段空隙，否则6B BE无法命中。

6【K】（上墙）→66K（上墙）→6B BE→【4】B（实际上是转身后的66B）

说明：6【K】在版边压力很大，对手出错后有可能被这招打上墙。

9K（上墙）→{3B（上墙）→3B→66B}/{6B BE→【4】B（实际上是转身后的66B）}

说明：9K是打侧移的上段。当对手迫于6【K】的压力开始移动时，这招就有用武之地了。







缇拉 Tira

角色概述

缇拉在本作中得益于招式指令的简化以及加入了不少强力的招式，加上部分原有招式的性能也经过上调，她的综合实力可以说强于前作。战斗中特定招式后随机在喜悦和忧郁状态之间转换的特性依旧，使用其他角色时，玩家只要注意对手的行动便可，而操作缇拉的话，还要时刻留意自己处于哪一种状态。无论是招式的发生、性能，还是连段的输出，忧郁状态都远强于喜悦状态，因此使用者应尽量以忧郁来战斗。注：喜悦和忧郁状态简称为 JS 和 GS。

主力招式推荐

GS 3B、33/99B：18 帧发生的主力浮空中段，输入指令后的第 7 帧开始缇拉会处于避上段的状态。被防时有 13 帧的确反，建议玩家不要在贴身的时候使用，利用其攻击距离较远的特点，在中距离游走，一旦对手露出破绽，就用此招打空位确反。

GS 2A+B：动作途中避下段的中距离突进技，破防值优秀，被防时只 -3，且将对手压蹲，如果对手立即以中段或 2A 等招式抢招，那么 GS B+K 是不错的应诺措施。对手不敢乱动的话，缇拉便可以继续压制、多择。无论是通常命中还是 CH，后面都可以接连段。附带一提 GS 2A+B →微延迟 666B 是全方位受身取。

GS 3AA：发生为 14 帧的快速中段，招式的攻击力较高，命中后还能诱发上墙或右方向 RO 对手。近战时除了用来抢招外还能作为确反技。攻击之间可延迟输入指令，因此建议玩家将 3A 和 3A 延迟 A 混着使用来扰乱对手的防御节奏，虽然单发 3A 有 14 帧确反，但顾忌 3AA 的对手基本难以反应过来。

GS 33/66/99A：本作的新招式，破防值优秀，被防时 +4，单发伤害高达 46 点，用来封侧移或者故意让对手防住来增加压力都是不错的选择。该招是上段技，使用频率提高后对手会出现蹲下躲过的意识，此时便是 22/88B 或其它中段技重创对手的良机。虽然攻击距离比想象中的远，但还是应该避免在中距离使用以防挥空后遭对手空位确反。

GS 44B/【B】：迷惑性较强的中段技，蓄力版的伤害巨大且一中全中，从第 9 帧开始缇拉会以避上段的姿态向前滑行一段距离，处于低身位时甚至能躲过部分中段技。44【B】的破防值较高但不对应将对手打成防御崩坏的状态，因此当对手的体力槽开始闪烁黄光时非常适合用来增加破防值。

备选招式

JS 6AB：喜悦状态里的中距离封侧移技，CH 时两段攻击全中。不确定能打出 CH 时建议只用 6A，如此一来可以避免被对手侧移或以跳攻击反击我方的第二段判定。注意 6AB 被防时 -13 帧，因此对手为阿尔法·帕特洛克罗斯或琵拉·欧米茄的时最好将第二段攻击封印。

GS 6A：尽管忧郁状态下的缇拉非常强势，但中距离时仍旧缺乏安全的方法来靠近对手，而 6A 则在一定程度上弥补了这个缺陷。命中 +10 被防 -2，距离控制好后 -2 基本可以忽略不计。虽然命中后没有确定连携，但仗着 10 帧的优势，对手只能在防御、移动、GI 里择一而行，我方大可上前直接开始打投二择或用 66A 继续施压。

JS/GS 4K：使用 JS 4K 时无论命中还是挥空都会对自己造成 5 点伤害，而 GS 4K 只在接触对手是才会扣血。凭借其 12 帧的极快发生，4K 可用来抢招或确反，需注意 JS 4K 命中或被对手防住后自己都处于劣势，而 JS 4K 则会直接将对手打倒并可追击。此招最大的特点是会随机切换状态，为了避免被突如其来的切换打乱阵脚，玩家可用 JS 4K →切换→ GS 66B（BE）和 GS 4K →切换→ JS 66B（BE）的套路来应对。

JS/GS WSK：招式途中同时避上段和下段是此招的过人之处，常用在 2K 等主动进入蹲姿的招式后，引诱对手的 2A 或其它非中段的招式。JS 状态受到对手压制时可考虑用 WSK 来反击，值得一提的是该招在还能诱发上墙或正面 RO 对手。

JS/GS 22/88A：命中 +14，被防基本无责任的中距离封侧移技。命中对手后可以接 JS AA 或尝试用 4K 切换状态，而 GS 中则可以接 BB 和 3AA，如果必杀槽充足，无论在哪个状态下都可以直接接 CE。如果不使用确定连携的话，在极大优势的前提下多择对手也同样有效。

勇气之刃

236K BE 的攻击距离和突进性能都非常优秀，被防时也相对安全，第二段攻击命中对手后，缇拉必定会在两个状态中切换，因此它是 JS 时的首选 BE 技，不少招式如 JS 3B 后都可以用它来形成确定连段。JS 66B BE 的第二段攻击命中对手后，缇拉也必定会切换状态，接着可用 GS BT B+K 及后续招式追击，如果对手是被 BE 技的第二段判定命中，那么可用 GS 22/88B → 666B 追击。

GS 3AA BE 主要用来追加伤害，而吹飞距离较通常版本的远。GS 66(6) B BE 常作为连段的收尾招式，此外也可以用来压对手起身，最后一段崩防攻击被防时 +6。GS 66B BE 和 666B BE 的区别在于，前者不会自残但伤害较低，招式结束后低几率切换状态；后者伤害较高，但缇拉也会扣血，招式结束后还有极大的几率切换成 JS 状态。

勇气之刃

发生 13 帧，被防时会出现 20 帧确反。JS CE 命中后必定会切换为 GS，用在连段中伤害会受到较大的修正，因此建议玩家用来确反 13 帧以上的招式。GS CE 在 JS 版本的基础上会追加一段伤害极大的攻击，动作结束后缇拉还会保持在 GS 状态中，将其作为连段的收尾招式不但可以打出高伤害，还能避免随机切换为 JS。附带一提，两个状态下的 CE 都会在版边正面 RO 对手。

实用连段

JS 3B→66AA/CE

说明：JS 中的连段选择较少，伤害也不高，必杀槽充足的话可以用 CE 切换成 GS。

JS 4A→4K 切换→GS 3B→4A→4K→66（6）B（BE）

说明：封侧移起始的 RP 连段，如果第一个 4K 命中后不切换成 GS，就无法接上后续的连段。

JS 1K→236K BE

说明：下段起始的换状态连段。

JS 66B→66B BE 切换→GS BT B+K→4K→66（6）B（BE）

说明：为求稳定可以将 4K 去掉以免随机切换状态。

GS 3B 或 2A+B CH→66K/（4A→4K→66（6）B（BE））

说明：GS 中的主力连段，最后使用 BE 技的话伤害破百。66K 只在 3B 尖端命中后，无法接上 4A 的时候使用。4A 后还可以接 3AA（BE）或 CE 来 RO 对手。另外 3B 可以换成 4B :B :B，但伤害较低。注意 2A+B CH →66K 不成立。

GS 66K→66（6）B（BE）

说明：中距离中段突进技起始，66K CH 时会自动变为打击投。

墙壁连

JS 3B（上墙）→44K→BT B+K K A+B→66B BE 切换→GS BT B+K→4K→66（6）B（BE）

说明：BT B+K K A+B 中的 B+K 会实现二次上墙，注意这三个指令是同一招式，A+B 不要需要延迟输入。

JS 66AA（上墙）→3B（上墙）→2AB A+B→66B BE 切换→GS BT B+K→4K→66（6）B（BE）

说明：66AA 必须离墙壁有一段距离时命中，否则收招硬直结束后的 3B 无法挑空对手。

GS 3B（上墙）→3AA（上墙）→4B :B :B→4A→4K×2→66（6）B（BE）

说明：必须从侧面将对手打上墙，否则 3AA 后对手无法二次上墙。

GS 3AA（BE）（上墙）→背投

说明：简单粗暴，同样必须从侧面将对手打上墙，否则会变成侧面投。

JS A 投→3B；GS A 投→66（6）B（BE）

说明：无论在哪个状态下都可以和 3B 形成强力二择。





噩梦
Nightmare

角色概述

拥有全角色中最高等级的攻击距离与破坏力，在中距离战有极强的牵制能力。中距离战中以两个构来调整与对手的距离，能攻能守也是一大特征。近距离战中由于没有快速发生的高伤害技，不可避免地会处于下风，但高性能的 CE 和 A+B 的复仇效果能够一定程度上遏制对手的行动。文中 NSS 是指 B+K 进入的架构，GS 是指 236 指令进入的步伐。

主力招式推荐

3【B】：主力中段浮空。虽然发生速度上并不优秀，但在中距离以剑尖攻击，对手也难以还击。按住 B 键可以进 NSS 构，命中后追加 NSS 构中 bA 会造成大伤害。被防也可以用 NSS 中 K 来反制想捞大招的对手。

3AA：中距离的中段横斩，通常状态下也能全中，以剑尖攻击是中距离封移动的好招，被防也几乎不会被确反。

agA：中距离的上段加帧横斩，发生快、威力高的同时还有被防加帧的效果。能够熟练出招的情况下，噩梦几乎是封死了对手在中距离的所有行动。对手无可奈何选择蹲下的时候，就可以配合上面的 3AA 进行打击。

WS【B】：蹲后反击的主力技，对于是否 CH 需要玩家有一定的确认能力。出招后一定要按住 B 键进入 NSS 构。没有 CH 就接 NSS 构中 bA，CH 就接 NSS 构中 A+B→2A+B 来回收必杀槽。由于出招速度快且回报大，因此主动蹲下利用这招进行打投二择也是噩梦的主流战术。

22/88AA：高回报的快速中段横斩，CH 有极高的伤害，而且可视情况选择是否按 6 转入 GS 步伐进行二择。

备选招式

33/99B：侧移避开对手攻击后的主要还击手段。而对应 BE 这一点让这招用作突袭也有一定的用处。

236A：或者是 GS 步伐中 A 也能出这招。攻击时附带对上中段纵斩的 GI 属性，捞到 CH 后回报高，可以在中距离时瞄准对手的侧移进行突袭。

1A：对手能不能看见下段的这一刀，可以说是整个对噩梦战的分水岭。命中后按 6 进入 GS 步伐，以 GS 中 B 追地，或是 GS 中 K BE 来 RO 或上墙，是噩梦最大的伤害输出点之一。

FC A+G/B+G：全程回避上段的蹲投，将对手投向正前方或正后方，是 RO 的利器，同时也是对手面对蹲状态的噩梦时最为忌惮的招式。

44A：无确反的高威力中段横斩。虽然发生不是很快，但击飞与无确反的特性让噩梦在中距离立回时多了一个选择。近距离击中可以确定追加3【B】，之后转入 GS 步伐继续压制。

勇气之刃

GS K BE：主要用于 RO 和上墙的连段，当然单纯用来追加伤害也不错。这招的连携段位是中上，如果对手不蹲第二下，那么 +10 的优势也非常巨大。

4K BE:B：17 帧发生的一中全中中段起始技，在突袭方面有一定的价值，伤害也非常惊人。如果第二下上段没有蹲掉打断，那么第三下会造成 9 帧的优势。

2B+K BE：近距离为特殊中段，防御后有 8 帧的优势；远距离为下段震地，之后确定追加 3【B】→ NSS bA。发生速度不错，主要用于各种近中距离的起攻和突袭。

33B BE：这招主要用于侧移后打空位确反时追加伤害，偶尔也可以骗一下防住 33B 后立刻确反的对手，不过总体来说没有上面三招好用。

必杀之刃

从第 5 帧开始出现全段 GI 判定，持续到第 62 帧的中段纵斩。虽然发生速度很慢，但是触发 GI 后立刻发动攻击，给对手造成 80 伤害。蓄力蓄满后威力翻倍为 160，被防也有 3 帧优势。触发 CH 后伤害更高，如果恰巧再打出会心一击，更是可以直接 240 伤害秒杀掉对手。不过这招完全不追向，反应快的玩家一个侧移就能躲过，使用前要做好足够的铺垫。

实用连段

3【B】/WS【B】→NSS bA

说明：浮空标准连段。如果最后输入 NSS b:A 成功，那么伤害还将进一步提高。WS【B】需要对 CH 进行确认，相关连段见下条。

WS【B】CH/44【B】→NSS A+B→2A+B

说明：大伤害且增加必杀槽的连段。2A+B 命中倒地敌人后，会大幅度增加必杀槽，并且对之后的起攻也有好处。

66B→agA/3【B】

说明：因为 66B 被防只有 2 帧不利，所以这是在实战中可以追求的连段，配合前冲滑铲使用效果极佳。

1A6→GS B/GS K BE

说明：1A 后的标准连段。GS B 是无气时最大伤害，之后再进 GS 可以进行起身择。GS K BE 则主要用来上墙和 RO。

33/99B6→BT GS B

说明：突进连段，主要注意的就是从对手下方穿过后的 GS B 要延迟一点出，等对手落地后再命中能多出 8 点的伤害。

2【K】→3【B】/2A+B

说明：从防御不能开始的连段。对手如果往左侧受身，可以用 44【B】抓受身取；往右侧受身则用 1A6 抓受身取。3【B】后可以稳定地转入压制，而 2A+B 则需要近距离命中才能接上。

22/88K 或 4A→4KK/4K BE:B

说明：实用时机比较少，大概只在骗 GI 后有可能打中。单纯明快的暴血连段。

33/99B BE→4BB/66B

说明：侧移后的大伤害连段，4B【B】可以入构仅需压制。在版边则放弃 4BB 改接 66B 打 RO。

GS A CH→{6【B】→NSS K→2A+B}/4KK/4K BE:B

说明：捞侧移 CH 的连段。追 6【B】的那套伤害最高，而且可以加必杀槽。后面两套主要是用来 RO。

墙壁连

236B6→GS B6→GS 中 K BE（上墙）→4KK（上墙）→3B→2A+B

说明：起手技是以崩防后最大伤害的 236B 来代入的，实际上在实战中所有的上墙技都可以直接打 4KK 再次上墙。GS 中 K BE 虽然消耗了半条必杀槽，但后面的攻击可以回收接近 1 条必杀槽，可以说是完全正收益的墙连。

66K6（上墙）→GS B→{a:g:A（上墙）→4KK→3B}/{agA（上墙）→2A+B}

说明：缘分连段，主要是最速 a:g:A 的难度极高。没打出最速版的时候，可以用后者来代替，回收必杀槽也是不错的选择。







御剑平四郎
Mitsurugi

角色概述

系列一直以来的看板角色。远距离的牵制与捞空招，近距离的二择，使用御剑能够深刻地理解游戏的系统，是教科书式的角色。正统派的打法与稳定的战术非常适合基础功底有成的玩家。架构中的压迫性虽然不如前作那般惊人，但也仍有用武之地。文中MST是指4/6B+K指令进入的架构。

主力招式推荐

6b8/6b2：6b8发生14帧，同时拥有优秀的距离与伤害，作为试探和牵制技都拥有极高的价值。6b2是御剑宝贵的快速下段。由于通常版的2KB即使命中也有确反，因此这招时常要代替2KB使用。

33/99/66BB：移动中的中段浮空技。一般是只出第一刀，被防-13帧，被确反也不会很痛，何况还有第二刀做威慑，对手一般不会出手。命中后可以追加236B。由于有追地性能，所以非常合适用于起身择。注意66B无法接236B，只有33/99B才可以。

2KB：主力下段技，一中全中，无法被目押且近距离封侧移，惟一的缺点是命中也大不利。2K命中-10，2KB-16，被防更是随便浮空确反。不过这招的伤害还不错，在看准对手血量的情况下给予最后一击是非常好用的。平时可以只出2K来蹭血，虽然-10帧，但御剑会进入蹲姿，绝大多数角色也确反不到。也可以派生BE强势地进行二择。

4A/4A6 ~ MST：快速上段横斩。发生19帧，优点是距离比较长，而且命中对手后强制让其进入背向，使接下来的行动变得安全。如果拉住6入构，被防仅有2帧不利，发生9帧的MST B可以与11帧的招式相杀。

236B：发生16帧的快速中段纵斩，威力相当不错。按住B不放的话发生变慢，但是威力增大，不利减小到2帧，而且可以作为安全的崩防技使用。BE版本则是连段的重要组成部分。

备选招式

33/99/22/88/66A+B：向前、侧方向移动中的远距离纵斩。如果觉得66B的伤害不够爽，这招绝对让你满意。在对手出空招后捡漏，或是用来择起身都是一等一的招。中途可以按G取消，作为快速接近对手的手段使用。

FC1BB：回避对手的上段攻击后的还击招式。不过用17帧的发生时间来捞CH才是重点，确认CH后才出第二刀，可以打出高伤连段。

6A：发生14帧的上段横斩，虽然距离不行，但胜在劣势仅仅为2帧，很多情况下代替AA使用能让之后的局面更利于掌控。

44A：相对于几个远距离大纵斩的横斩版本，就是用来打回避纵斩的对手。速度过得去，威力则是单招52的杀人级别。注意这招命中后御剑是2帧不利，被防则有14帧确反。

22/88A：动作与44A非常相似，但是被防后仅仅1帧不利，和44A混用可以打乱对手的反击节奏。

勇气之刃

3B BE：主要配合3B使用，打乱对手的确反时机。被防也仅仅-7帧，非常安全。

2K BE B：17帧发生的一中全中下段起始技，御剑最强最有威慑力的下段技。一开始就给对手见识这招的话，对于之后的局面发展会非常有利。不过被防依然是浮空确反。

236B BE：236B的强化版，虽然不会增加伤害，但必定将对手击倒在面前，然后可以追加一次扫地的伤害。通常是追加1B，如果觉得有必要，也可以追加CE，伤害可以提升30以上。

MST B BE：构中最强的招式。由于MST B是9帧发生，因此很容易打到CH，之后的BE就会成为确定连。在构中这招会给对手带来极大的压力，使其不敢乱出招。

必杀之刃

16帧发生，被防20帧不利的中段纵斩，单发威力只有60。虽然一眼看上去很弱，但由于这招能够扫地，因此几乎可以接在御剑任何连段后面，以及用236B BE收尾的连招后面进一步提升伤害。等于说只要御剑愿意用必杀，他几乎随时可以给对手带来超过100的伤害，这股压力是非常可观的。

实用连段

3B/33B→236B/{236B BE→1B/CE}

说明：浮空标准连段。BE与CE提升的伤害完全对得起消耗量，要不要派生就看玩家自己的打算。

1AB→236【B】→1B/CE

说明：虽然一般来说不会中，不过要是中了，记得接上这套最大伤害连段。

66A+B→3B

说明：66A+B本身就是优秀的突进技，中了之后再以3B追加伤害而已。

MST A+B/MST B BE CH→3B→236B/{236B BE→1B/CE}

说明：前一种起手是架构中的中段起连段。后一种则是架构中的9帧上段捞CH连段。当对手不敢乱动选择站防时，构中投或MST KB就能比较容易地命中了。



66A CH→6b2

说明：突进时上段CH后使用的连段。惟一要注意的就是不要输入过快变成最速6b:2了。

22A CH→1B/CE

说明：中距离抓侧移的中段横斩起手。被防只有1帧不利，因此可以随意使用。

b6 CH→3B

说明：通常是中距离最速突进或抓对手回退的招式，CH后接3B追地。

FC1BB CH→22A+B

说明：之所以指令为22A+B，是为了侧移一步打侧面增加伤害。这一招的确认时间非常长，一定要有这个意识。

33/99K CH→1A

说明：不仅是确定连，还是全方位受身取连段。对手受身中了1A的话可以直接再接个CE。

墙壁连

B+K CH(上墙)/A+G(上墙)→{CE(上墙)→66B}/66BB

说明：在版边对手会警戒A投，在墙边可就不一定了。CE造成的二次上墙是主要的伤害来源。但实际上直接66BB也能打出近100的伤害，所以实战中可以见机行事。

4K(上墙)→3B(上墙)→3B→236B BE→3B/CE

说明：中段主要的上墙技，后面的连段没什么难度。







真喜志
Maxi

角色概述

真喜志是拥有6种架构转换的角色，他在架构中无穷无尽的相互派生非常具有迷惑性与威力，加上本身正常状态时所处的“开阳”，这种打法被大家称为“七星转生”。虽然练起来比较麻烦，但是熟练以后会同时兼备多变的攻击方式与威力。文中“天枢”指6A进入的右手构，“巨门”指4B进入左手构，“禄存”指3A进入的前胸构，“文曲”指AA进入的颈构，“玉衡”指4A进入的腰构，“破军”指架构中B+K的GI。架构的名字都是取自北斗七星。

主力招式推荐

66A：上段横斩突进技，是真喜志靠近对手的首选技能，追击系最好用的招式。对方命中后强制进入背向，这个时候不管牵制系还是二择系的招都可以很安全地使出，使用投技效果也很好。

4B～巨门：牵制利器，4B→巨门BK打对手抢招，4B→巨门K是下段技，被防无确返。4B～巨门后停一拍自动进入文曲，可以用文曲A与文曲K打个小二择，也可以4B→巨门4→禄存【B】/K来加帧，甚至可以以4B～巨门→G中断架构然后移动。用法多样，可以错开对手的防御时机，打乱对手的节奏。

44B～天枢：出招中全程回避上段，命中后90～105的回报（44B→天枢B→文曲AB BE→禄存A/禄存A BE），在后退的立回中推荐多多使用。也可用于追击对手倒地后的后滚起身，之后的天枢B与天枢K可以形成追击连携。即使44B被防住，44B→天枢A～玉衡的牵制能力也很强，对方乱动就天枢AK CH全中，也可以用天枢A→玉衡KK偷袭下段，或是天枢A→玉衡BB择中段，效果很好。

22/88A～禄存：22/88A→禄存A无法被抢断。让对手记住这招后，就可以用禄存K来加帧继续牵制。禄存【B】→禄存A是破防确定连，会给对手带来不小的压力。22/88A命中后推荐禄存4～玉衡，用玉衡BB～巨门和玉衡KK来进行二择。中距离立回的时候这招封侧移能力优秀，CH可以下血90。因为是少有的中段横斩，所以也可用于追击。

6A+B BE～禄存/文曲AB BE～禄存：出招回避上段，攻击力高，16帧发生，被防后禄存A/禄存K无法抢断，近距离的抢招神技。实战中确反或预读对方中招，可以派生BE→禄存A/禄存A BE，爆发出最高攻击力。

备选招式

AA～文曲：12帧发生的大众A。命中后文曲AB和文曲KK小择，也可以文曲6～天枢进入牵制，或是文曲4～巨门来打乱对方的节奏，又或是文曲4→巨门4～禄存来观察对手的动向，稍有异动就禄存A招呼。

44K：被防后2帧有利的加帧技。距离比较远，突进中回避下段，用于牵制和二择之后的追击效果奇佳。动作完成后进入蹲状态，推荐以FC3A～天枢来磨血，或者WS B+K/B+KG～天枢来继续牵制。甚至可以混入投技。

2A+B：伤害很高的下段横斩技。动作比较隐蔽，命中后对手的位置很适合以44B～天枢和33B～玉衡来进行追击。

4A+B：一中全中是其最大优点。命中后可以接66B+K，下血80。被防-16帧，有少许责任。出招时带有TC和后退姿态。

4A～玉衡/6A～天枢：同样都是近距离上段横斩。前者命中后是主牵制，玉衡6→禄存K可以加帧，玉衡4→天枢A是错开防御时间打对手抢招，也可以原地玉衡BB～巨门和玉衡KK二择。后者是很强势的上段，威慑力仅次于66A，6A→天枢AK CH一中全中，在墙边和悬崖边用来封侧移，效果极其显著。

勇气之刃

6A+B BE～禄存：近距离抢招利器，如果可以预读命中，后面禄存A确定，伤害可观。推荐将必杀槽多用在这招上面进行确反和摸奖。

禄存A BE：提升单招攻击力相当可观，但在连续技里面修正就比较大了。而且被防确反会加大到26帧，不是很确定要抢血的情况，还是推荐存着必杀槽比较好。





文曲AB BE～禄存：七星中惟一一个可以强行延续七星转生的招式。在比较熟悉七星的情况下，可以用来构转构，增强连续性。但实际上大多用在一套连续技的收尾处。

玉衡KK BE：提升本招的攻击力，多接在33B～玉衡/3B/22KK之后。值得一提的是这招有将躺在地上的对手正面RO的效果。

必杀之刃

发生12帧的中段技，连打三拳，全中88伤害。最后一拳对应会心一击，触发后伤害直接破百。由于优秀的发生速度，因此主要用于进行小确反。注意被防后-22帧，因此没把握时不要乱凹。

实用连段

22KA→66B+K

说明：主要用于下段择后的连段，威力不错。

22KK/3B→{6A+B BE～禄存→停一拍 巨门B}/{6A+B BE→禄存4→玉衡KK BE}

说明：22KK的版本对应上条连段的中段择。巨门B收尾可以保持在七星中打起身择，是不错的选择。接玉衡KK BE收尾有RO的效果，且比起巨门B收尾的那套多出20点伤害，不过很可惜这是角色限定连段，兹威、西格飞、希尔妲、塞万提斯、蜥蜴人、噩梦、御剑平四郎、真喜志、吉光、沃尔多、阿斯塔罗斯与α帕特洛克罗斯往右侧受身可以回避玉衡K。

33/99B→玉衡KK BE

说明：BE版本比不派生BE的玉衡KK只多10点伤害，建议还是以RO效果为重，版中就不要派生了。

禄存B→禄存A BE

说明：BE版本比不派生BE的禄存A多出20点伤害，比较划算。不考虑存必杀时可以派生一下。

44B→天枢B→文曲AB BE→禄存A/禄存A BE

说明：上文已经详细叙述过，应该掌握的暴血连段。

任意构中B+K（GI成功后）→66B+K

说明：破军后的连段。破军的GI属性是对全中段武器技。

22/88A CH→禄存K→A+BG→文曲AB BE→禄存A/禄存A BE

说明：22/88A～禄存CH后的主力连段。由于对手一般不敢抢，被防也能用禄存K加帧，泛用性极高。

1B CH→天枢AK

说明：16帧发生的1B用来摸CH的连段。

巨门B CH→文曲AB BE→禄存A/禄存A BE

说明：巨门B打乱动打出CH后的连段。

墙壁连

1B CH→天枢AK（上墙）→1B→天枢AK（上墙）→4B→巨门B→文曲AB BE→禄存A/禄存A BE

说明：正、右侧墙连，1B抢到CH就有170以上的回报，非常划算。而且几乎所有的上墙都可以接1B→天枢AK来连携。最后打禄存A BE的话，可以打出190的伤害。

3B（上墙）→A+B（上墙）→4B→巨门B→文曲AB BE→禄存A/禄存A BE

说明：3B打上墙接不了1B→天枢AK，因此改用这套。





吉光
Yoshimitsu

角色概述

近战是吉光的强项，反之他的远程牵制能力则比较贫弱，他的构非常多且变化丰富，玩家需熟悉构之间的转换以及对应的攻防招式才能驾驭好吉光。近身时他的进攻能力极强，各种发生快、迷惑性强的构中中下段以及投技/指令投甚至防御不能技等都让对手防不胜防，此外他的压起身能力也在游戏中数一数二，将对手放倒在地就如同向对方宣判了死刑。防守时也可以依靠附带回避性能或发生极快的招式来转守为攻，尤其是代表性的“小拳”经常能在劣势下逆转攻防局势，而无消耗的 GI 技也在一定程度上强化了吉光的防守能力。

主力招式推荐

3B：3B 是吉光的主力浮空技，之后能接上无消耗的连段，伤害可观，靠近版边/墙边命中时还能配合连段 RO 对手或直接诱发上墙。由于此招还有追地性能，因此用来压起身也非常强力，对手无论往哪个方向翻滚，3B 都能命中撞死的对手并造成 24 点左右的伤害，之后对手仍需面对两个困难的选择，要么继续装死被吉光的 3B 追地，要么立即起身被吉光多择。

FC 3K：虽然只能在蹲状态使用，但通常命中就能直接将对手扫倒在地，之后可以接站立 3B（需 FCC）并进入压对手起身的有利状态。如果不接 3B 的话也可以接 2K（伤害会低 5 点左右），如此一来吉光会继续保持在蹲状态，对手立即起身的话就可以再次用 FC 3K 配合其它中段技来二择。



6K（K）：6K 除了用来衔接连段外，还可以作为 15 帧发生的确反技，因为可以在蹲姿直接使用，所以蹲下躲过投技或防住对手一些站立状态的下段技后都可以还对手 48 点伤害，能将对手打上墙也是此招的优点之一。即使可以用 6KK 来减少被防时的硬直，但依旧有 16 帧的确反，因此除了连段或确反外，应该将 6K 封印。

214A：该下段技有几个优点：1. 封全方位的侧移；2. 输入完指令后吉光会立刻进入避上段的状态，对付上段技和投技有奇效；3. 招式启动后吉光会往自己的左侧稍微移动，藉此来躲过一些纵向判定的招式；4. 命中后接上连段至少能削减对手 60 以上的体力且附带 RO 效果。弱点是发生较慢，反应快的对手能蹲下防住，之后会出现 17 帧的确反，但考虑到命中后的回报，214A 还是非常值得使用的下段技。

2aB：吉光的代表性招式，10 帧发生，通常命中 +6，被防后吉光会以 3 帧的劣势进入蹲状态，此时如果再次使用 2aB 的话（蹲姿的 2aB 发生为 9 帧），那么此招就是一个避上段的 12 帧特殊下段技，游戏中绝大部分的对手都无法以无消耗的招式抢断。2aB CH 命中时能轻松打掉对方 1/4 的体力且连段途中也能 RO 对手。话虽如此，此招的输入难度在游戏中数一数二，如果想在实战中熟练地使用 2aB，需要经过大量的练习，此外它的距离极短，对手也能以跳招或侧移来躲过。

备选招式

11/44/77A：中距离的大范围横斩中段，封所有方向的侧移，通常命中就有 38 点伤害且将对手吹飞，还能诱发上墙或 RO 对手，偶尔还可以接上 3B。假如命中后用 8A+B 2/G 作为后续，对手如果立即起身就有很大几率被防御不能的招式命中。该招被防时完全无责任，因此在中距离时可积极使用。

33/66/99B：该招是吉光在中距离时的首选突进技之一，它的距离非常优秀，CH 命中时还能带入连段。其中 66B 被防时有 12 帧确反，而 33/99B 因为有无法打断的后招，所以将它们混着使用的话对手一般不敢轻举妄动。需要注意的是 66B CH 后对手会进入眩晕状态，而 33/99 的版则会将对手挑空，两者的后续连段不一样，玩家出招前要有心理准备以免连段接错连段。

33/66/99A+B（2B）/（B+K）/（2B+K）：66A+B 是除 66B 外的常用中距离突进中段，虽然发生没有 66B 快但胜在伤害高且被防时无确反。判定出现前可以按 G 取消动作，或输入 2B 变成下段技，再者还可以以 B+K/2B+K 入构，这些变化基本难以目测并作出相应的对策。

6B：当自身帧数劣势不明显的时候，可以尝试用 13 帧发生的中段技 6B 来转守为攻，它是游戏中最快的中段技之一，非常适合对付出招时附带避上/下段性能的招式。招式的伤害并不高，但被防时无确反和命中后 +8 是它的优势所在。

bA：bA 为 15 帧发生的快速中段技，被防时基本安全，通常命中后只有 12 点的伤害和 4 帧优势，但 CH 后会自动变为打击投，伤害高达 70，因此将它用在连段中或者抢招成功时都有不错的回报，注意必须在近距离 CH 时才会变成打击投。

勇气之刃

3AB BE 需要 CH 命中才会有不错的回报，将对手挑空后可以接 6K。被防时会有 14 帧的小确反，但对手会被最后一段攻击推开，因此游戏中的大部分角色都无法有效地对此招进行确反。然而，假如招式被防或第一段攻击没有打成 CH，那么对手可以在防住第二段攻击后往吉光的右方向快速移动然后用背投空位确反，或者直接 GI 掉最后一段判定。6B BE 除了发生稍慢外，其余方面基本与 2aB 相同。

66A BE 是封对手侧移的好招，无论 CH 与否都一中全中，CH 时还能接上高伤连段。论性能它可以说是吉光所有 BE 中最好的，但要注意第一段攻击被防住后，对手同样可以 GI 或侧移掉第二段判定。

必杀之刃

下段判定、单发伤害 110 的 CE。CE 的特写结束后对手可以蹲下防住，之后吉光出现 20 帧确反。虽然可用在连段中，但耗费一条必杀槽只能换来 10 多点的伤害，非常不值。动作途中看似避上段，其实招式本身完全没有任何回避性能。它的作用在于 GI 成功后可以形成确定追击，或者在 66B CH 等招式命中对手后，延迟发动 CE 来打对方受身取。



实用连段

（22/88K）→3AB BE CH/3B+K CH/3B/22B/→6K

说明：22/88K 可封对手侧移，被防时与对手平帧，中距离时也是不错的试探性招式，只能在近距离命中后接 3B。

214A→6B+KBBB→3B

说明：下段起始连段。

33/66/99B CH→6K/66A+B/（6B+KBBB→3B）

说明：33/99B 和 66B 在 CH 命中后对手的状态会有所不同，前者接 6K，后者则接其余的连段部分。

2aB/6B BE CH→（66B→66A+B）/（66B→6B+KBBB→3B）/CE

说明：第一套连段的伤害稍高于第二套，但第二套可以 RO 对手且必杀槽回收量略多于前者，接 CE 则用来抢血。

66A BE/44bB CH→bA(2aB/6B BE→66B→6B+KBBB→3B）

说明：44bB CH 不能接 bA；

墙壁连

3B/4K/8K/6K（上墙）→2A+BB→6K（上墙）→（3B+K→6K）/（66A BE→2aB/6B BE→66B→6B+KBBB→3B）

说明：吉光的墙壁连对输入的时机基本没有多大的要求，但连段中的 6K 会将对手踢到自己的左前方，所以位置不好的话，触发二次上墙的 6K 命中后对手可能会偏离墙壁。如果 2aB 不熟练又没有气发动 BE 技，那二次上墙后就接 3B+K→6K。后面部分连段中的 66A BE 可以省略。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOX



丹皮耶
Dampierre

角色概述

丹皮耶初次登场于PSP平台的《灵魂能力 毁灭宿命》，能在本作中露面实属意外。他属于易学难精的类型，光靠其强力的中段攻击配合投技以及动作较为隐蔽的下段技就能打得像模像样，对手如果看不懂丹皮耶的招式会非常被动。鉴于他有许多无法控制的“意外”招式，玩家需要熟练掌握各种意外后的处理方式。此外，“人品（RP）”也左右着他的实力，而能否纯熟地使用他的623K JF技直接影响到他的连段伤害，完整使出所有JF的版本简称为JF 623K。

主力招式推荐

6B：6B的发生非常快（14F），通常命中时也能击倒对手，之后可用1B追击。动作途中有避上段的性能，因此近战时用来抢断对手的AA非常有效。此外它还能在近距离时作为确反技使用，但前提是对手必须处于站立状态出现确反。6B被防只有2帧劣势，有鉴于此，玩家还可以继续以发生快的招式来抢招。

3K：发生较快的中段技，近版边时既能正面RO对手又能诱发上墙，通常命中就能让对手倒地且有追地性能，考虑到丹皮耶大部分发生较快的招式都不追地，因此3K可用来压对手起身。被防-11是它的缺点。

33/99B：判定出现前能迅速进入避上段状态的33/99B是丹皮耶用来空位确反的首选招式，如果不确定命中对手可以考虑追加输入K，对手如果贸然抢招的话就会被随机的中/下段足技踢倒，另外33/99B还会随机附带提高20点伤害的崩防效果，如果输入了后续的K，那么对手防住第一段崩防攻击后会确定被后续的足技踢中。

623B：攻击距离和突进性能都比较优秀的中段技，途中处于避上段状态，中距离时用来对付对手的远程上段封侧移招式有奇效，注意623B对应失败动作。通常命中时就能带入伤害可观的连段，被防时也只有4帧劣势，虽然623B后可以接2A来等小招来让自己处于优势的进攻状态，但JF 623K熟练的话还是建议玩家追求伤害。

33/66/99A：此招不会有失败动作，常在中距离时用来封对手侧移，被防时只-4，接着可以考虑用快招压制或者侧移/后退。命中后对手会陷入眩晕状态，如果距离够近可以接BB，之后在优势帧的状态下继续行动。注意它的发生并不快，所以不适合在近距离时使用。

备选招式

JF 623K：此招是丹皮耶绝大部分浮空技后的最佳连段组成部分没有之一，招式的最后两段攻击对应Clean Hit，这意味着JF 623K的伤害会更高。它的发生为18帧，在自己有优势的前提下还可以考虑用它来抢招重创对手。虽说是JF技，其实只要玩家的手速够快，通过连打K键也是可以全数使出8段攻击的，但要注意无法通过设置快捷键后同时按多个K键的方法来提高按键频率。近版边时，使用四段以上的攻击后丹皮耶会先于对手跌出场外，而使用三段以下的攻击后对手则会先于我方RO。除了第一段攻击被防-25帧外，后续的所有攻击被防后都没有确反。

22/88B：中距离突进中段，命中后可以用1B追击，纵向判定且完全不追向是它的弱点，所幸它不对应失败动作，所以实用度不低，加上被防时只有2帧劣势的特点，使得它在被防后完全可以和对手抢招或使用一些附带回避/GI性能的招式。

1A：1A的发生极慢（37F），但能在小劣势下自动GI所有使用武器的中上段横/纵斩是它的强势所在。虽然可以封对手侧移，但判定不追地，







因此不推荐玩家将其用来压起身。

66B：攻击距离极远的突进技，命中时直接将对手打倒并有正面RO的性能。不管命中还是被防，招式结束后丹皮耶都必定会进入倒地状态，它的长处在于，命中后丹皮耶会以脚朝向对手，之后可以直接在特殊的构中使出追地的下段技或延迟输入其他起身的中段技来择对手；而66B被防时丹皮耶会以头部朝向对手，接着可用构中B和趴地A/B投来择对手。

1K/【K】：1K的发生虽慢，但胜在可以封对手侧移且追地，使用1K后有80%的几率进入倒地状态，而1【K】后则有20%的几率倒地。蓄力的版本比通常的多10点伤害，并附带被防时+2的崩防效果。

勇气之刃

使用6B BE时非常考验玩家的人品，运气差时后续的防御不能技会自动取消，而且途中还有很长的时间无法行动，运气好的话则能瞬发防御不能技。44K BE可以接在某些连段后面，但丹皮尔的随机跳跃会中止连段，因此不推荐将气浪费在此BE技身上。

33B BE是他最为实用的BE，招式的收招过程中允许玩家用攻击、GI或CE来取消硬直，但不能防御和移动。BE同样会随机出现提高伤害的破防版本，无论哪个版本命中对手后都可以接JF 623K或66K、66B。

必杀之刃

丹皮耶的CE是游戏里惟一的纯GI型必杀之刃，它的GI有效时间长于通常的GI，能自动GI除投技和防御不能技以外的所有招式。GI成功后会取得80点的伤害作为回报，此招对应Clean Hit。需注意若GI失败，丹皮耶会处于2秒左右的收招硬直状态，因此该CE的性能远不及噩梦的实在，将其视为加强版的通常GI来使用较为妥当。

实用连段

33/99B BE→（JF 623K→4B）/66K

说明：如果BE技随机出现了破防效果，伤害会提高20点，JF不熟练的话就接66K。

11/77B 或 A+B→（JF 623K→4B）/44BKBK

说明：对手防御崩坏后的高伤连段，44BKBK同样是妥协连段。A+B的输入难度较低，但攻击后有可能出意外，且无法接妥协连段，命中时需稍微前冲然后再出623K。

623B×2→（JF 623K→4B）/（WSK→1B）

说明：中距离突进起始连段，两个623B导致事故率大大提高，一个623B后也可以直接接后续的连段，WSK→1B为妥协连段。

B+K→623B→（JF 623K→4B）/（WSK→1B）

说明：防御不能的RP技起始，之后的623B只能接一次。

8B+K CH→（JF 623K→4B）/44BKBK

说明：8B+K一般在远距离用来凹招，被防时有14帧的确反。

墙壁连

B投（上墙）→3K

说明：自己背靠墙壁时的墙壁连段。

A投（上墙）→22K BE

说明：非特写演出的A投才能将对手打上墙。

33B（BE）（上墙）→33B（BE）（上墙）/623B→JF 623K→4B

说明：打点不好的话，623K踢完后对手无法浮空，后续的4B就接不上。





沃尔多
Voldo

角色概述

沃尔多的招式怪异，迷惑性极强，单发伤害可观，如果对方看不懂，沃尔多就已经占了先机。他擅长中距离战，近战时虽然本身的招式发生不快，但不少主力招式都附带回避性能，特有的背向状态（BS）在进攻时也能给予对手极大的多择压力，此外还有腰桥（MC）、趴地（DR）以及伏地（CR）构里变化多端的招式让对手防不胜防，因此对战中只要一有机会，就应该积极地进入非常规的构架，凭借其富有想象力以及创意的配招将对手玩弄于鼓掌之中。

主力招式推荐

2BB/2【B】：此招可以说是沃尔多在中距离时的核心招式，因为玩家可以在收放自如的两段攻击中混入多择，即使初段攻击被防，对手也会因害怕被后续的攻击命中而畏首畏尾，此时就是用2【B】进入背向状态的最佳时机。此外，由于2B的突进距离以及稍慢的发生，对上某些拥有后退回避性能的招式是也不吃亏。对战中建议先将2BB用上几次，等对手开始防备第二段判定时，再以背向的择来对付不敢乱动的对手。

1K/【K】、BS 4K：1K和一般的大众3B性能相近，不过命中后的回报较小，因此相对的劣势也只-10；相比之下，1【K】则是沃尔多在近战时的制胜法宝，招式结束后会进入BS，命中时可带入连段，连段结束后还可以继续以中下段打投多择来压对手起身。BS 4K的发生略快于1K且被防时只-6。

BS WSB：该招只有当沃尔多处于背向的CR或起身状态时才能使用，这些限制是为了避免WSB的性能过于优异。作为BS蹲姿中的强力中段择，招式本身有一定的追向性能，被防时-8，动作途中避上段，命中后能轻松夺走对手80点以上的体力且无需消耗必杀槽。它还能追地，配合BS中的CR A+B、2K以及66A+G来压起身会给予对手极大的压力。

BS 2A+B：尽管被防时有22帧确反，但对于中距离封侧移、单发伤害38、通常命中就能击倒对手、动作途中以极低的姿势避上段和部分中段的下段技而言，它值得玩家冒着被确反的风险去使用。配合BS的中段技CRB/WSB、4K和投技来压起身依旧能让对手无所适从。

BS 2B+K：2B+K是从BS中进入MC的最佳选择，由于被防后自己有15帧的优势，因此一旦被防就可以立即以MC K和MC 66的中下段攻击来择对手。此外我们还可以在腰桥中输入2/8方向转入DR构，DR中对手只有用追地的招式才能命中沃尔多，此时再次输入2/8方向便能躲过大部分追地的纵向攻击。进MC后如果猜到对手要抢招，可以用附带复仇效果【B+K】来重创对手。

备选招式

1B/【B】：附带回避上段和部分中段性能的招式，虽然它的伤害不高，但猜到对手接下来的行动时仍推荐玩家用它来反击接着以+8的优势起攻。被防时-16，游戏中的部分角色能进行高伤害的确反，因此使用1B的时机不宜太固定。值得一提的是1【B】可以将躺在地上不起来的对手强行拽起来，之后沃尔多会有10帧的优势进行多择。

66（6）B：66B的发生为16帧，比666B快1帧，但后者命中后会将对手打成眩晕状态，之后可接连段；66B命中时+8，之后可以多择对手。鉴于上述原因，追求稳定的玩家可以用666B，而追求更大的后续伤害的人则用66B。两者的攻击距离都非常适合在中距离作为突进技，但招式本身是不追向的纵斩，所以最好配合22/88A或11/77K使用以防对手侧移。

22/88A：中距离时此招可有效地限制对手的移动，它的距离远、能封侧移且全程避上段，用来应付对手的上段和投技也绰绰有余。此招会令对手难以靠近沃尔多，尤其当对手的主力突进技为上段的时候。命中后有+6，如果对手的距离较近，用1【K】和投技二择；反之距离较远而对手想用后退拉开距离的话，就用2【B】或666B追击。

BS 6BB/6B6B：虽然BS中有许多附带回避性能的招式，但遇上一些动作较快的对手时还是较难即时作出相应的对策，此时沃尔多需要一个快速的中段技来威慑一下对手，而6BB/6B6B则是不错的选择。前者命中后我方会出现进攻优势，而后者则会直接击倒对手，6B6B→66B BE可用来追加伤害。这两招的弱点是容易被对手侧移躲过，因此最好确定对手会被打中的时候才用6B6B。

A+B：A+B的发生并不快，但它有着优秀的距离、一定的追向性能以及追地，偶尔还可以在中距离配合2A+B形成中下段二择。此招最适合用来压起身，当对手被其它招式打倒后，可立即用A+B3进入CR构，接着用CR B和CR A+B来择中/下段，尤其当对手在版边时，因为CR A+B可以将对手RO，此时可选择用3BB或66B BE来RO防备CR A+B的对手。

勇气之刃

66B BE是沃尔多的主力BE。首先，命中后可以用666B等招式追击，也能接在其它连段后面来追加伤害，此外不少招式命中对手时只能用66B BE追击（如CR AA）。其次，招式被防时也有10帧的优势让沃尔多在有利的情况下作出更多的选择，比如用666B等中段技与投机二择。惟一要注意的是第一段攻击被防后，对手能以侧移躲过第二段崩防攻击。因此最好将它用来衔接连段而不是作为加帧技来使用。

6B BE被防时是让玩家安全进BS的招式，但它的缺点和66B BE相同，都可以防住第一段攻击然后侧移第二段判定，所以玩家最好只将它作为确反技来使用（14帧发生）。一旦被防，之后的BS WSA/B无法抢断，此时也是打投二择的好时机。DR B BE的伤害可观，如果猜到对手要蹲防的时候不妨一用，被防后的14帧优势令沃尔多有足够的时间实行下一步的行动。

必杀之刃

CE的伤害非常高，但打偏的情况时常发生，此时会进入头朝向对手的MC构，用MC K能形成确定追击，有鉴于此，某些连段的结尾处可以用CE来追加一定的伤害。MC K追击后，沃尔多仍旧处于BS，这时就可用2K或CR B来择对手。CE被防时只-2并将对手压蹲，这意味着我方可以用MC【B+K】来对付对方的中上段反击，或用2/8方向回避纵斩，以及MC K来回避对方的下段。

实用连段

666B→66B→666B（BE）
说明：常用的中距离突进起始。

66K→BS WSB/（CE→MC K）
说明：另一中距离突进起始，接CE时即能抢血又能压起身。

1【K】→BS 2B+K→MC K
说明：连段结束后可以继续在BS中压对手起身。

22/88B→BS 66K→66B
说明：侧移躲过对手招式后的空位确反连段。

A+B3→WSBB
说明：A+B3可和2A+B混着使用来二择。

BS WSB→4K→66K→66B
说明：BS择中段起始，连段简单暴力。

9A CH→DR B BE→B+K
说明：中距离时的凹招起始，但伤害略低。

墙壁连

1K（上墙）→1K（上墙）→A+B3→WSBB
说明：墙边配合投技择中对手中段的连段。

22B（上墙）→BS 4K（上墙）→6ABB→66B BE
说明：22B如果在离墙壁较远的距离上墙时，需要先前冲一小段距离然后再出4K，最后的66B BE可换成666B。

BS CR A CH→4K（上墙）→BS CR B→4K（上墙）→4K→66K→66B
说明：起始招式不太容易命中，将其省略掉连段也成立。





阿斯塔罗斯 Astaroth

角色概述

阿斯塔罗斯是以投技为主要输出方式的角色。中～远距离有着丰富的牵制手段，对手想要近身都得费一番功夫。虽然近距离上招式发生速度会有些许不利，但有恐怖的投技来弥补，对手在防守随时都会面临巨大的压力。另外如果把希尔妲的蓄力操作也看作特殊架构类操作的话，那么阿斯塔罗斯就是本作中惟一没有架构与特殊步伐的角色。

主力招式推荐

66K/66【K】/FC3K：回避上段的突进技。由于是体技，可以破解许多自动GI武器中段的招式。阿斯塔罗斯巨大的体型使出这招让侧移回避也变得有些困难。蓄力版本在中距离使用效果也不错，防御后能够加帧，延续下一步行动。此外这招的击飞效果也使其成为中段的正面RO神技。

6K：发生速度比66K更快的中段技，同样回避上段，由于指令简单，在近身战中比66K更常用。捞到CH后可以确定追加44B。但是要注意被防有14帧确反。

4A：中距离的上段横斩牵制技，发生速度为19帧，被防后平帧，非常有利于进行下一步行动。最重要的是，这招打侧移CH后，会将对手拉至身后，此时两个蹲投都确定命中，对手被迫进行强择。蹲投命中后可以派生BE追加伤害，是阿斯塔罗斯的主要伤害输出点。

4B：阿斯塔罗斯最快的中段技，16帧发生，被防-8帧不会被确反，命中后+6帧，而距离刚好可以用投技。但这招最强的地方还是在于对应追地攻击，当对手惧怕阿斯塔罗斯的投技而不敢随意起身时，这招可以一直连发直到对手忍不住为止。

44【B】：蓄满以后是打65血的中段纵斩防御不能技。不过这招真正强悍之处在于出招前随时可以用G来取消。取消后阿斯塔罗斯会进入蹲姿，此时可以立刻用WSA来打迫于直线防御不能技的压力而侧移中的对手。在中距离立回上，以这招逼迫对手先行动是常用的战术。

备选招式

6AA：两个上段横斩连携，捞CH后一中全中，之后可以像4A CH后那样确定连携蹲投。虽然被防没有确反，但熟悉这招的对手会蹲掉较慢的第二下，一定要注意。

3KA/3K【A】/3【K】A：正常版的3KA是18帧发生的中上连携技。对手防御K之后抢不过连携的A，如果对手选择蹲掉A，那么蓄力之后的【A】会变成中段技，反将其一军。3【K】则是减慢发生速度，但会让3【K】A变为一中全中的确定连。三种变化混合使用的话，对手应该不敢蹲下，这时就可以利用3KA被防后的平帧来继续中距离牵制了。

A+B/8A+B：远距离的大横斩，虽然被防-18～20帧，但由于距离限制对手无法确反。对应两个方向的RO，远距离时可以多用。

22/88B：远距离牵制用的暴血中段。对手防御后会被推远，近距离也会直接回到中距离。如果在侧移中移开了对手的招式后使用，可以派生BE来暴血。

44A/44【A】：中距离的中段横斩，CH后可以将对手吹飞。蓄力版本发生速度不错，被防+6帧，命中更是可以打STUN连段。





勇气之刃

22/88B BE：摸奖和接连段用的BE。虽然不好命中，但一旦命中就能打出大伤害。

33/99/66K BE：连续两个中段撞击，被防-10帧，能够追地。这招除了连段后面用以外，主要是在撞的过程中能够对28伤害以下的攻击产生复仇效果，将对手撞浮空并追加连段。

22/88K BE：近距离是防御后8帧有利的特殊中段，远距离则变为下段震地，可以追加连段。

2A+G/2B+G BE：在蹲投后增加15的伤害，其中2B+G BE会将交换投后双方的位置。

63214A+G BE：提升指令投的威力15点，对应背向RO。

必杀之刃

投技型CE，发生26帧，无法拆解。命中后威力50，可以追加连段来增加伤害。如果看到特写时对手还没有蹲下，那他就躲不掉了。

实用连段

3B→4B

说明：虽然由于3【B】防御不能取消的时机不再能延迟很久，使得3B的用处大大降低，但若是命中还是不要忘记连段。

66【K】→按G转身 28B+G

说明：大概也是要骗GI后才能命中的连段。命中后的指令全部最速输入就行，不会很难。

6AA CH/4A CH→2A+G/2B+G

说明：可以看情况来决定是否用BE派生增加15点伤害。

3A+B CH→1AA

说明：19帧发生的中段技，只有捞到CH才有回报，否则就是-17帧的确反。

66B CH→66K BE

说明：抢血用的连段，还是比较划算。

6K CH→44B

说明：近身战常常会出现6K CH的情况，不要放过机会。

63214B+G→22B/{22B BE→A+G}

说明：指令投后的标准连段。BE派生连段会多出14点伤害，可以用来触发墙连。

CE→44【B】/22B BE→A+G

说明：最大伤害连段。最后再加个66K还能形成受身取。接22B BE版本的则是为了上墙或RO。

6B CH→22K→22B BE→66B

说明：近身捞CH后的最大伤害连段。最后可以接A+G对应正面RO。

44【A】→AB→22K→22B BE→66B

说明：骗GI、打乱动后的最大伤害连段。

墙壁连

63214B+G→22/88B BE→A+G（上墙）→3KA（上墙）→6B→22K→22B/{22B BE→66B}

说明：标准的上墙连段。其中到底是接22B BE还是88B BE要看墙壁的位置。如果是正面墙，就省去22/88B BE的步骤，直接A+G丢上墙。最后再以BE派生来追加伤害。







阿尔法·帕特洛克罗斯
α Patroklos

角色概述

比起琵拉到琵拉·欧米茄那样没什么大变化来，帕特洛克罗斯到阿尔法·帕特洛克罗斯就完全是换了一个角色，从圣雅典娜剑盾流变为了神传对马流拔刀术。从单招到连段都对 JF 输入有着较高的要求，但是熟练之后，各种高性能的招式能够将角色的实力带到一个新的层次。

主力招式推荐

2143aB：13 帧发生的中段拔刀突进纵斩。由于 214 指令可以迅速入蹲，因此等于给阿尔法·帕特洛克罗斯带来了一击击倒的强力确反技。虽说确反有 22 帧，但由于出、收招速度太快，很可能对手还没反应过来就已经过了确反时间了。另外全程回避上段的性能使得这招拿来摸奖也非常好用。这不仅仅是他的主力技，即使放在整个游戏中，也是最强级别的招式。

1A:A:A：初段发生速度 22 帧的下段技，三下全出需要进行两次 JF 输入。基本上无法进行目押，但是一旦被防就必定被确反。以大量强力的中段技做掩护，才会让这招显发挥出真正的价值。

1B:B：17 帧发生的中段技，也是非常安全的中段连段起始技，被防仅仅 8 帧不利。JF 输入需要一定的练习。

33/99B 或 2363B：突进纵斩，是阿尔法·帕特洛克罗斯的主力突进连段起始技，最快发生 17 帧。由于侧移系的招式需要先侧移一步才能出，所以如果不是在侧移中抓空位确反，推荐还是以 2363B 的指令来出。236 的指令是在前进一步的步伐中直接进入 8 方向移动状态，所以再带一个 3 就能出 33 方向的招。这招被防只减 11 帧，就浮空技来说性能非常优越。不过这招命中后要求玩家确认是否 CH，因为后面的标准连段是完全不同的。



B+K62B44B+K/B+K62B33A+B：为什么大多数人面对他的 1A:A:A 却不敢蹲，这就是最大的原因。24 帧发生，与 1A 的发生时间非常相似。派生指令不需要 JF 输入，仅仅要求快而准确。能够熟练使用的话，对手会有很大的压力。确反为 14 帧。

备选招式

2143B:B：只要能够熟练输入 JF，那这招就是 15 帧发生，被防 7 帧不利的中段连段起始技，而且还附带回避上段的属性。

6K：15 帧的中段脚。虽然距离比较近，但主要是用来抢招的。捞到 CH 的话可以直接带入连段，伤害相当不错。

bA：发生速度为 19 帧的大范围中段横斩，只要对手正在侧移中，基本是一捞一个准。而且这招的攻击力相当不错，就算有 21 帧的确反，只要预读到对手可能会侧移，就不妨勇敢地使用。

11/77A：别看招式本身是一个 28 帧才发生的下段，因为阿尔法·帕特洛克罗斯在侧移时给人的中段压力非常大，而且出招时动作又非常隐蔽，因此实战中对手还是很容易吃这招的。超低的身位和中距离级的射程都是非常优秀的属性。命中后 2 帧优势，WSK、FC3aB 与 FC3B:B 都是很好的选择。

22/88BA：中上连携，发生 20 帧，第二刀被防也只减 2 帧。这招的优点在于扫地方面有着上佳的表现。特别是在版边和墙边，对手迫于压力选择不受身的话，这招可以直接将其从地面上卷起来并送出场外或上墙。跟 33B 一样，想要原地快速使出，不妨试试 2362BA 这个指令。

勇气之刃

2A BE：发生 13 帧的中段撞击，大部分时候可以代替指令复杂的 2143aB。接在连段里也能增加连段的构成与伤害，在攻防方面都有着优异的表现。当然，被防要减 18 帧。

44B+K BE：这招派生 BE 后比通常的 44B+K 伤害要少很多，但是命中后可以带入大伤害连段，被防后也有 2 帧的优势。最重要的是，这招发生 14 帧，虽然是上段技，但回报确实很大。



FC3B:B BE：能够大幅提高所有 FC3B:B 构成连段的伤害，另外也可以打一些喜欢在 FC3B:B 后面抢招的玩家一个出其不意。被防 -12 帧。

必杀之刃

单发威力为 55，被防 -20 帧的 CE，无法带入浮空 连段中。但这个 CE 依然是游戏中最强级别的 CE，因为它的发生速度为 8 帧！这意味着这个 CE 可以直接接在 2A 和 66K 后面，甚至可以用来确反一些平时看起来非常安全的招式。使用阿尔法·帕特洛克罗斯最重要的一点，就是去整理出一份 8 帧招式确反表，让对手打得缚手缚脚。

实用连段

3B/11B→2143aB/{2A BE→2143aB}

说明：原本打不出什么高伤害的连段，现在 2A BE 则完全改变了这一切。

33B→bA

说明：33B 通常命中后的标准连段。

33B CH→2143B:B BE→8A+BB→2143aB

说明：33B 捞到 CH 后的标准连段。不想用必杀槽可以减少掉 BE 版本换为通常版本的 2143B:B。

2A+B 或 11/77A CH→2143a:B/2362BA

说明：两个下段后必须接最速的拔刀才能连得上。想简单一点可以接 2362BA 追加，威力少 10 点。

66B/A+G→8A+BB→2143aB/{2A BE→8A+BB→2143aB}



说明：同样是利用 2A BE 来提高伤害的连段。最后的 8A+BB 如果对手受身的话会变成受身取，最后一个 2143aB 不接也有 93 的伤害。另外如果实在接不了拔刀的玩家，可以用 66B→33A+B 这套连段，威力有 57。

FC3A+B/1B:B→1B:B→2143aB→2143a:B

FC3A+B/1B:B→2143B:B BE→8A+BB→2143aB

说明：第一套威力大，但是难度比较高，最后的拔刀必须要最速版本才能接上。第二套则是标准的 2143B:B BE 连段，如果舍得消耗必杀槽的话，最后的 2143aB 换成 2A BE 还能再打一套 8A+BB→2143aB，伤害能走到 115 以上去。

44B+K BE→2143B:B BE→8A+BB→2143aB

说明：只要舍得耗气，伤害还能增加，你懂的。

WSB CH→8A+BB→2143aB/{2A BE→8A+BB→2143aB}

说明：2A BE 版本必须要 WS B 尖端击中才连得上。

214B+G→2143aB→2143a:B

说明：指令投后的惟一连段，没有任何简化方式。

墙壁连

33B（上墙）→B+K62B44B+K

说明：最常见的上墙方式。

1A:A:A（上墙）→2143B:B BE→8A+BB→2143aB

说明：下段 JF 技打完后对手会向右手边飞，所以要看好墙的位置。

B+K62B33A+B（上墙）→3B（上墙）→2143B:B BE→8A+BB→2143aB

说明：自身在墙边时的上墙方式。



琵拉·欧米茄
Pyrrha Ω

角色概述

整体招式虽然跟琵拉很像，但与邪剑同化后的琵拉·欧米茄相比原版多出了几分暴力的气息。琵拉 Ω 的一大特点是继承了索菲蒂亚的双天使步，如果能够熟练使出的话，在进攻方面会变得非常强力。236B 后的派生对应 RO 和墙连，也使得她在版边的攻防能力比琵拉更胜一筹。高性能的 CE 能够确反 10 帧的破绽，对战前先了解下对手的 10 帧确反技会对战局非常有利。下文中 NS 指的是 236 指令进入的步伐，DNS 则是指 236236 指令进入的步伐。

主力招式推荐

BB：虽然是简简单单的招式，但效果却非常好。命中以后 4 帧有利，对手如果敢抢可以送他个 14 帧的 NS B，或者是 15 帧的 DNS B。对手不抢的话，距离极长的 2K 可以跟在 BB 后面蹭血用。

DNS B：发生速度 15 帧，确反 14 帧，是单招威力仅此于 CE 的招式。突进距离非常自由，剑尖接触对手的话会将对手推开一定距离，给确反造成困难。由于单招的威力已经可以比拟大部分角色的一套连段，因此熟悉这招的最速出法是很重要的。

NS B：与琵拉同样的 NS B，用于 14 帧确反，也是被防 16 帧不利。JF 拔剑后伤害可以提高 35，难度也不算太高，可以练习一下。

66B：突进高浮空纵斩，命中以后可以轻松接上 DNS B。这招的价值在于被防后只减 2 帧，而且会将对手推出去一点距离，非常适合用来进行逆择。

NS A/DNS A：这是琵拉·欧米茄最为实用的上段攻击回避技。带突进效果不说，命中后还能接出最高伤害 85 ~ 108 的连段。注意跟 NS B、DNS B 不同的是，NS A 与 DNS A 最速发生速度同样是 18 帧，而 DNS A 比 NS A 的伤害要高出 10 点，因此实战中尽量全部使用 DNS A。

备选招式

66A：跟琵拉的版本完全一样，但确反上大了 1 帧（11 帧确反）。在使用时稍微多出一点责任，但仍然不用太过在意。

33/99/66K：15 帧的浮空技。虽然连段伤害不如 NS B 和 DNS B 高，但是 33/99K 的版本确反仅为 13 帧，在侧移后的实用性与出招难度比起 NS B 和 DNS B 就要优秀不少了。

4B：虽然发生速度为 27 帧，却是被防后 2 帧有利的优秀中段加帧技。命中后对手陷入 STUN，连段伤害最高可以瞬间飙升到 110，稳定一点也有 59，非常划算。

11AA/77A【A】：中距离低身位的下段。虽然 CH 后也不全中这一点劣于琵拉，但第一段通常命中后有 2 帧优势，可以连续进行进攻。11/77A【A】的版本第二刀会变成防御不能技，配合取消蓄力使用的话，在版边或墙边能够期待极高的效果。不过第二刀被防 -16 帧，千万不要大意。

1K：近距离的下段，虽然发生 25 帧但实战中很难目押。命中后 -2 帧，之后与琵拉同样可以进行逆择。虽说命中后的不利帧数比琵拉大 1 帧，但出招时带下段回避是其优点，时机恰当的话可以避过对手的 2A、2K 进行攻击，这一特点在最后双方残血的局面时特别占优势。

勇气之刃

2B BE/FC1B BE：由于必须 CH 才全中，使得这两个招式大部分时间是在摸奖用，而且还有 14 帧的确反。想要稳定的话，大概只有在崩防后直接出 2B BE，完美派生后能够造成 96 点伤害。由于 CE 和 DNS B 的高性能，所以一般都不会把必杀槽花在这招上面。

6B BE：起手的 6B 是 13 帧发生的上段，这个 BE 用来捞 CH 全中可以打出 73 伤害的连段，就算被防也有 11 帧的优势，在实战中可以用一下。

必杀之刃

10 帧发生的打投型 CE，确反为 21 帧，单发伤害高达 90。由于这极快的速度，用于打 10 帧的特定确反是非常好用的。建议有必杀槽时优先考虑这个 CE。注意这个 CE 无法在浮空连段中派生出打投，但是所有空中击中的 CE 后都能追加 DNS B 提升伤害。因此推荐将所有的必杀槽都花在 CE 上。

实用连段

3B/66B/44B/66K→DNS B/{CE→DNS B}

说明：琵拉标准浮空连段的高级版，全部追加伤害更高的 DNS B。某些浮空高度较低的招难接也不用太担心，因为 NS B 对应会心一击，触发的话也能打出相差无几的伤害。

33B/66B+KAB CH→按 G 转身 DNS B/BT B+K

说明：相比上一条连段，中途多出一个按 G 转身的步骤，注意不要让其影响了最速 DNS 的手感。接 BT B+K 是对应背向 RO。

4B/22B/WSB/WS【A+B】/6K CH/4AB CH/6B BE CH/44K CH/1K CH→DNS B

3B/66B/44B/66K→CE→DNS B

33B/66B+KAB CH→按 G 转身 CE→DNS B

说明：这三条连段都是利用 DNS B 的低身位打点特征才能成立的连段，由于不能用 NS B 代替，因此对于最速 DNS 步伐的输入有着严格的要求。这些连段就是高手与入门者的区别。

4【A】/8B+K（震地）→DNS B:4

说明：拔剑派生连段。虽然全部可以用比较简单的 NS B:4 来代替，但威力确实有差距，建议还是勤奋练习后掌握。

NS A/DNS A→NS:B:4

说明：最速 NS:B 才能接上的连段。如果不考虑会心一击，DNS A→NS:B:4 完美拔剑可以打出 85 的伤害，而 NS A→NS B 只有 47，差距非常大。

4B→CE

说明：崩防后的最大伤害连段，难度也不高，一定要熟练掌握。

22/88A→3B/44K

说明：立回中经常会用到的连段，特别是 22A 的突袭性能强，不要错过了。

墙壁连

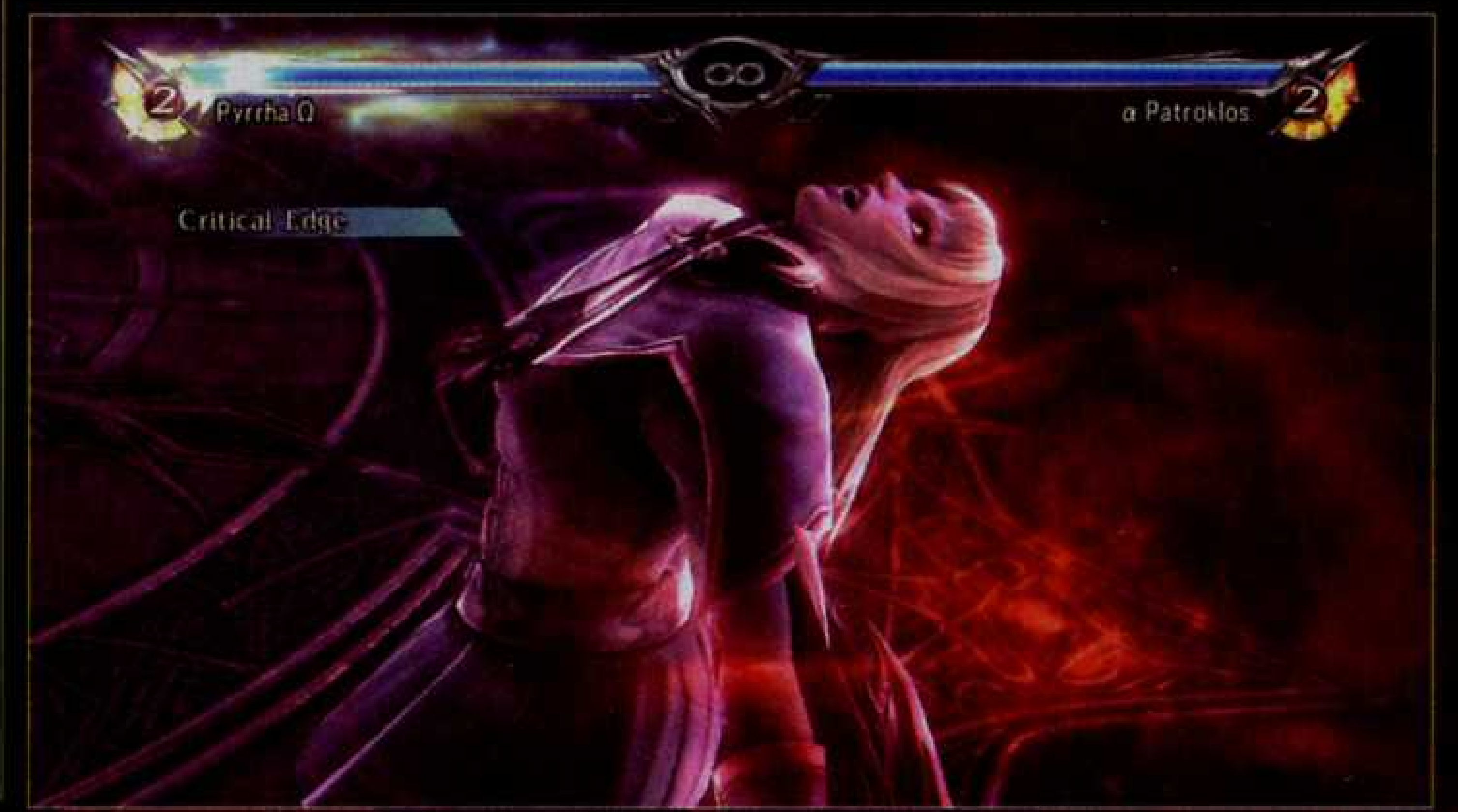
4【A】→NS B:4（上墙）→NS B:4（上墙）→66B+KAB→按 G 转身 DNS B

说明：利用 NS B:4 拔剑吹飞形成的墙连。注意拔剑时会将对手打向左手边，因此墙如果在正面时，第一次拔剑上墙后就直接接 66B 打起来接浮空连段了，或者改为跟琵拉一样的 3B（上墙）→ 66K（上墙）。注意拔剑连段最危险的地方就死第二次拔剑一定要派生出来，否则对手不会进入 STUN 状态，自己还会有很长时间无法行动。

11/77AA（上墙）→NS B:4（上墙）→66B→DNS B

说明：距离较近的时候接不上 66B+KAB，因此改为 66B 稳定一些。







英雄王
Algol

角色概述

尽管英雄王的攻击距离中规中矩，但凭借着系列中罕见的飞行道具，使得他在立回中占据优势，对手的所有行动都会因此而受到限制。他的部分招式随伴随着一定的风险，但命中后除了能带入高伤连段以外还能将对手RO。相比起其他角色而言，英雄王较容易上手，他的招式中没有复杂的指令，本身也不需要利用构的切换来战斗，构里的招式也简单易懂，因此只要将他的飞行道具使用好，那么初学者也能打得有声有色。注：指令为41236的构简称为“QI”。

主力招式推荐

66B：作为中距离突进中段，它的发生快，距离远且有一定的避上段性能，被防时的劣势不明显，近版/墙边命中时能正面RO对手或诱发上墙。如果必杀槽充足，那么在此招后接CE会直接扣掉对手165点以上的体力。此外，66B还有一定的追向性能，偶尔能命中侧移的对手，再者它的破防值优秀，所以就算被对手防住我方也不吃亏。

BB：英雄王的BB性能高于大众，距离远且有不错的追向性能，对方除非用快速移动，否则很容易在侧移中被BB命中。命中+4帧，接着可以再用BB来CH以通常技抢招的对手。中距离被防时，因为劣势不大加上距离补正，玩家可以考虑后退或者侧移来躲掉绝大部分角色的快速招式。

22/88B：该招的破防值同样优秀，但容易被对手侧移躲过，因此使用时需讲究时机。命中后直接将对手打成眩晕状态，之后可带入连段；被防时+2，因为优势不明显，所以接下来最好以快速的招式压制。它还有追地性能，常用来压对手起身。

4BA：16帧发生的中段技，它的距离不短，可作为确反技来使用，因为发生快且难以空中制御所以也偶尔用来衔接连段。通常命中时就会令对手倒地且一段时间内无法恢复，之后可以接确定连段。注意被防时有18帧确反，因此最好不要在连段和确反以外使用。

2B+K（B）：对手需要花上一段时间才有可能凭反应防住的纵向下段技，如果派生出后续的炮击，那么被防时本体的劣势会减少，动作结束后处于蹲姿也使得对手无法以普遍速度较快的上段技来确反。但是假如对手防住下段技后利用侧移来躲过炮击的话，那么就可以对英雄王进行空位确反。值得一提的是如果对手在近距离被2B+K击倒后立即受身，那么接下来的炮击会形成全方位的受身取，之后可接66B BE→4BA。

备选招式

623B：623B可以代替大众GI来使用，在招式启动的瞬间就附带GI效果，它能GI所有的中段和下段技，且动作途中避上段，近版/墙边命中时能正面RO对手或诱发上墙。被防时会出现22帧的确反，因此最好在自己处于小劣势并猜到对手要反击的时候使用。

44B：此招的发生较慢，但作为一个高伤连段的起始技，以及被防时不用承担被大众AA确反的风险，且动作中有避上段的性能并附带较高的破防值，它还是值得一用的。除了发生慢的缺点外，纵向判定使得它较容易被对手侧移躲过，因此最好在自己有帧数优势的时候使用，以免对手有足够的时间来侧移。

4A+B：4A+B是非常强力的控场技，一左一右的飞行道具在很大程度上限制了对手的移动，建议玩家在中远距离时使用，以避免在近战中被对手从正面空位确反。每个炮击的10点攻击力虽然不高，但它们能在墙壁反弹回来的特性也让对手不敢掉以轻心。注意场内最多允许同时存在4个炮击，炮击有发生保证，就算本体受创，炮击也不会消失，利用这一特点，本体大可在移动速度较慢的炮击掩护下，靠近对手使用一些有确反的招式，就算对手想确反，也会被随后而来的炮击阻止。

6KK：近距离时的14帧确反技，除了伤害可观外还能在较远的距离中RO对手或诱发上墙。近战时凭借其极快的发生，也可作为强力的中段抢断技来使用，初段攻击命中蹲姿的对手时会强制对方站立被第二段攻击命中，且无需CH就能一中全中。该招的缺陷是第二段判定为上段，一些有经验的玩家在防住初段攻击后会蹲下躲过第二段判定然后对我方确反。

4B+K：4B+K配合4A+B来使用的话，可以最大限度地限制对手的行动。此招的作用是当对手进行任意带有后方向的行动时，比如使用4A、1B、跳跃攻击7K等，又或者是后退，此时如果输入了4B+K，那么对手就会被英雄王强行拘束并造成35点的伤害，之后同样可以用66B BE→4BA来追击。需注意4B+K挥空的话本体会有一定的硬直，因此建议在对手的空位确反距离以外使用。

勇气之刃

他的66B BE是主力BE技，除了被防时+6外，常利用其招式特性衔接在连段中以提高伤害。FC 8B BE和FC 8B一样主要在蹲掉对手的投技或上段攻击后进行确反，但是BE的版本被防只-8，攻击力也比普通版的多10点。之后如果必杀槽充足还可以用3B/33B BE将对手再次浮空接连段。

QI A+B B BE也是连段的组成部分之一，它使英雄王缩短收招硬直并和对手交换位置，之后也可以接66B BE→4BA等连段。此外靠近版边时，QI A+B B BE命中后可以接4BA将对手正面RO。至于4A+B BE，它能一次性放出4个炮击，这使得英雄王的控场能力进一步提高。

必杀之刃

他的CE有两段，第一段会自动追击处于站立、蹲姿、倒地或在空中的对手，命中后会本体会瞬移到对手面前，皇座会给予对手15点伤害，但对手随后会出现极大的受创硬直，我方可继续出招来形成确定追击。当第一段攻击命中对手时，如果我方还有一条必杀槽，那么可立即输入236 A+B+K来发动第二段CE，此招的威力巨大无比，用在连段中必定会扣掉对手半条以上的体力，加上它还对应Clean Hit，因此当英雄王持有两条必杀槽时会给予对手空前的压力。

实用连段

44B→66B+K/（8A+B→66B BE→4BA）

说明：前者简单粗暴，后者需44B近距离命中，否则后面的8A+B会挥空。

（4【K】）→4BA→623B/（33/99B BE→QI A+BB BE→66B BE→4BA）

说明：起始的4【K】多用在GI成功后骗对手反GI。连段部分，前者为无气时的妥协连；后者的33/99B BE不要用3B BE来代替，否则打点不好会导致连段失败。

1B CH→2A+B→66B BE→4BA

说明：1B常作为中距离的牵制技试探对手，CH后有足够的时间确认，就算尖端命中也能接2A+B且同样可以正面RO。

墙壁连

66B（上墙）→3BB

说明：墙边配合投技二择成功时的中段起始。

3B（上墙）→3B（上墙）→3B BE→QI B

说明：连段结束后会继续将对手关在墙边，对手如果立即起身的话可以继续二择。

3B（上墙）→3B/6KK（上墙）→66B BE→4BA

说明：消耗较小墙壁连，正面对着墙壁时，6KK命中后对手容易出现不上墙的情况。

6KK（上墙）→6KK（上墙）→3B BE→QI A+BB BE→66B BE→4BA

说明：只有在墙角时，连续的6KK才有可能诱发二次上墙，此套连段的消耗较大，但伤害回报不高，气不足的话可以将66B BE换成66B或4BA来收尾。





恶魔仁
Devil-JIN

角色概述

来自《铁拳》系列”的招牌角色，是自创角色专用流派。回避上段的风神步中可以随时进行中下二择，而且还有代表性的上段浮空加帧技“风神拳”。如果是从来没有玩过《铁拳》系列”的玩家，可以在这里领略一下角色的魅力。下文中“风神步”指623指令进入的步伐，“风神拳”指623步伐中B，“最速风神拳”指623B的最速版本（特征为带有加帧的防御破坏效果），“雷神拳”指623步伐中A，“奈落”指623步伐中KK，“飞空”则是指8B+K进入的空中构。

主力招式推荐

风神拳/最速风神拳：《铁拳》系列”三岛流喧哗空手的代表招式。突进上段的浮空纵斩。虽说是纵斩，但是因为发动时机很不固定，而且只有快速移动能够从恶魔仁的右边闪掉（明明是右拳），因此实用价值极高。风神拳发生15帧，被防-8帧；最速风神拳发生14帧，被防+6帧。如果玩家能够做到最速风神拳连发，那么对手除了蹲以外，几乎是没有第二条路好走。

AAB：同样是三岛流喧哗空手著名代表技“闪光烈拳”。10帧发生属于本作中最快级别，而且一中全中加击倒，第三拳可以在确认对手是否命中后再决定出不出，因此就连-18帧的确反也可以视作浮云，性能极其凶残。惟一的缺点就是全部是上段技，如果第三拳有延迟的话对手可以蹲下避过。注意这招跟《铁拳》不同的是，点A被防不会加帧，而是6帧不利。

3AB：15帧发生的中段技，没有确反，一中全中，命中后强制将对手压蹲并获得2帧优势。之后出A可以打掉对手所有不回避上段的行动，当对手不敢行动后再开始进行压制和二择。

46AAB/46AA3B：前者的最后一个B能够延时，可以打对手乱动，被防无确反。后者最后的3B能够浮空，被防-18帧。两者都是CH一中全中，用来封对手的近距离侧移非常好用。如果只用前者，那么连确认CH的时间都非常充裕。

奈落：三岛流喧哗空手代表性的下段技。可以在风神步中随时使出，发生24帧，动作隐蔽无法目押，而且无需CH就能直接扫倒。由于风神步可以取消入蹲姿，因此可以与WSKK或WSB来打中下二择，也可以直接霸气地使用雷神拳9来进行二择。

备选招式

66B：15帧的突进突刺拳。虽然距离不是很理想，但胜在快速发生以及没有确反。用来触发墙连和RO都是可行的。注意这招完全不追向。

4K：发生17帧的中段踢腿，捞到CH后可以确定追加浮空连段。不过这招真正的价值还是在于扫地，当对手在地上滚动时，用这招踢他非常有效。而且4K还可以追加在66B+G后作为确定连使用。

WSB：15帧发生的连段中段起手技，蹲掉对手的上段后，这是最好的反击方式，即使被防也只是14帧不利。除了用于与奈落打中下择外，在近版边时接雷神拳BE 9还能够RO，性能十分优秀。

WSKK：发生速度与WSB相同的中段起身脚。两下之间无法抢断与侧移，连GI都出不来，而且被防只-2帧，是恶魔仁最安全的起身技。命中后加4帧，可以再次以3A等快招进行压制。

33/99［K］：跳起以后直接击倒对手的下段。由于可以在侧移和跑动中直接使出，配合66B与33/99K这些中段，可以让对手无所适从，还能避过对手的下段技。不过一旦被防就是-19帧的大确反，责任还是有的，使用时要注意观察对手的习惯。

勇气之刃

3aB BE：隐藏的BE技。被防+3帧，命中+14帧，命中站立的对手时可以确定连接最速风神拳。熟练使用的话将给对手带来无以伦比的压力。

雷神拳BE 9：风神步中的中段技，BE版被防后破绽由正常版的16减少为6，非常安全。其实这招最大的特点就是非常远的RO距离，而且无视矮墙。一旦近版边时有机会出这招命中，一定不要错过。

A+G BE：对应正面RO的指令投，伤害也有63。混在B投中使用将给对手带来极大的麻烦。恶魔仁的普通投技伤血普遍不高，所以才更要重视这个投技。



A+B BE：用来起攻或是蹭对手最后一点血时非常好用的防御不能技。之后接1A是确定连兼左右受身取，66B是前后受身取，版边可以接前冲最速风神拳。

WSAB BE：相对其他招式来说，这招的性能就要弱很多。必须要CH才能带入连段，基本只能打防完WSAB后抢招的对手。如果有必杀槽，建议还是留给其他招式。

必杀之刃

恶魔仁的CE基本可以说是本作最强的CE。发生16帧，单发威力81，非常容易带入任何浮空连段。但最可怕的是，这招CE被防后只有1帧不利！别忘记恶魔仁的A是10帧，他有足够多的方式在CE被防后进行反制。这招如果要说有什么缺点，那就是它是从空中向前方打下来的中段技，在对手靠恶魔仁够近且身位很低时，有打空的可能性。

实用连段

最速风神拳/22B→最速风神拳→最速风神拳→最速风神拳

说明：非常考验玩家手法的连段。一般来说打到第三发就算是完成连段了。如果能接上第四发，伤害可以突破100。

风神拳/最速风神拳→{8A+B→风神拳/最速风神拳}/CE

说明：相比上一条连段，这一条要简单很多，风神拳也不用要求最速。

最速风神拳→雷神拳BE 9

说明：利用BE来补足伤害的连段。对应中距离前方RO是其最大的特征。

22B→22B8/CE/{8A+B→最速风神拳→最速风神拳}

说明：难度由低至高。威力最高的CE比22B8多出10点伤害，建议保留必杀槽。当然如果玩家手法好能接三发最速风神拳，那就当我没说。

WSB→前冲风神拳/雷神拳BE 9

说明：15帧起身拳命中后的连段。两者威力相差30以上，有必杀槽就派生BE吧。

33/99/66A→最速风神拳/风神拳

说明：侧移或跑动中封对手移动的上段横斩。接风神拳是追地，没什么难度。

66B+G→4K/最速风神拳/{A+B BE→前冲最速风神拳}

说明：指令投后的连段。4K仅仅打53，最速风神拳打65，A+B BE→前冲最速风神拳打77，伤害随着难度逐渐上升，有练习的价值。

4K CH→46AA3B→最速风神拳

说明：连段比较痛，但是确认时间不算很长。如果很意外地命中了CH，可以直接打最速风神拳。两套伤害差了20点左右。

3B CH→AB/最速风神拳

说明：如果确认得到，就追加吧。

墙壁连

风神拳/最速风神拳（上墙）→46AAB（上墙）→4K→66KA→2B+K→最速风神拳

说明：大部分的上墙技都可以打这套墙连，泛用性比较高。其实只要记住46AA和66KA的STUN不能同技两次触发外，上墙后4K和46AAB、66KA的顺序基本可以随意组合，最后记得用2B+K踢起来接个风神拳就收工了。

46AA3B/46AAB（上墙）→4K→{66KAK（上墙）→2B+K→最速风神拳}/{66KA→2B+K（上墙）→雷神拳BE 9}

说明：雷神拳BE 9的伤害高出10点左右。





剑圣 Edge Master



基力克 Kilik



至福之境 Elysium

角色概述

他们三人都为随机角色，对战时每一小局都会随机抽选武器，其中基力克会在所有男性角色中随机抽选，至福之境则为所有女性，而剑圣是无分男女在全角色中抽选。当他们抽到固定的流派时会出现专属的招式，剑圣和基力克抽选到希霸流派时，22/88AA的动作会改变，且可以追加输入一次指令变成，22/88AAA，该招的判定为中下下，任意一段下段命中时对手都会倒地，三段攻击的确反依次是-13、-17、-22，该招的实战意义并不大。

当至福之境抽选到琵拉·欧米茄的流派时，她的以下招式会变为以往索非蒂亚的版本：

236B、236B4、236B：4

236236B、236236B4、236236B：4

B+KB、B+KB4、B+KB：4

2BB、2BB4、2BB：4

这些招式的总体伤害要高于琵拉·欧米茄，但由于它们在版/墙边命中时无法正面RO对手或诱发上墙，所以可以说是各有优势。

此外，至福之境还拥有剑圣和基力克所没有的专属CE技，该招为19帧发生的全屏中段技，此招有多段判定，任意一段判定命中对手后都会一中全中且无论对手处于何种状态。有鉴于此，她的CE可以在中远距离用作空位确反，虽然也可以接在连段中，但由于系统的伤害修正，有时候伤害还不如接普通连段的高，比如琵拉·欧米茄流派的236A→236B就比236A→CE的伤害要高。

实用连段

这里推荐几套至福之境抽选到各种女性流派时的连段，至于剑圣和基力克，由于他们只有一招专属招式且基本无法用来连段，因此忽略不计。

琵拉：1K CH→CE

琵拉·欧米茄：66B→4A→CE；236A→236B：4；6B BE CH→236236B

艾薇：66K→CE

缇拉：GS 3B→4A→4K 切换→JS 66B BE 切换→GS BT B+K→CE

薇欧拉：44A BE→33【B】→AAB→2A+B→2B+K BE→前冲AAB→9K→CE

蕾夏：44【A】→AA BE→3B→4K→CE

凪津：A：6→CE

希尔妲：C3A→CE



全成就攻略



成就数量	1000点/50个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	380点/16个
全成就所需时间	至少40小时
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	连发手柄

和大部分格斗游戏一样，如果你是系列老玩家，而且能找到陪你刷网战的人，那么本作的全成就难度要大幅下降。如果你不具备这两个条件，全成就的难度就比较大，但只要能找到刷网战的人，任何人都是可能获得全成就的。本作有两个非常花时间的成就，如果你有连发手柄的话会轻松不少。

首先我们建议的是打网战。这是因为很多累计型成就是可以在网战中获得的，所以先打网战会节省不少时间。但是如果你找不到和你对刷的人，一上去打网战那肯定是必死的。而且如果你是看到本文之时才开始打网战，等于是已经起起跑线上落后别人一大截，要想赶上来是比较困难的。幸好本作打的人多，菜鸟也不少，如果不计时间的话自己慢慢打也不是不可能的。

如果你打完了网战，就可以打单机模式了。单机模式的重头是240个对手的QUICK BATTLE模式，这个模式大概需要4到6个小时，虽然电脑非常过分，但有非常简单的赖招来干掉他们，就算你是不折不扣的菜鸟，要想轻松获胜也只是时间问题。除了这个模式外，其他模式的相关成就大概需要两个小时就能完成。

最后一个部分就是补完各种统计数据，这个部分虽然没有难度可言，但是比较花时间，因为本作的单机对战数据是不会计算到成就相关的数据统计之中的，因此你必须在与CPU的战斗中取得。如果你有连发手柄的话，这个过程就比较轻松，你可以一边挂机一边做自己爱做的事情。这个过程在20小时至30小时之间。

联机成就

本作的联机成就说难不难，说简单不简单。最麻烦的当属升到D1级以及以Ezio在RANKED MATCH中获胜10胜这两条。当然如果能找到人帮忙就很简单了，找个人不多的时间上线，通过更改搜索条件，很轻松地就能找到对方。虽然在开始比赛之前是不能看到对手是谁的，但这一条完全可以通过在玩家卡片上设定一个古怪的称号来解决。网战时还可以顺便刷一下统计数据，不过由于最难的两项数据需要大量时间，所以一味求快也是可以的。对刷时推荐选择木筏场地，开局时后赢家只要使用跑动中的滑铲（长距离跑动中K）就可以瞬间送对手出局，一场打完还不到1分钟。





Beginning of Destiny　5点

成就说明：在Soul Link中登录3位宿敌。

取得条件：只要进入网络模式，在PLAYERMATCH的任意房间里观看对方的玩家卡片（游戏中的玩家卡片，并非Xbox LIVE的玩家设定档），下面会有按键提示告诉你如何登录他为宿敌。登录宿敌无需对方同意，随便登录3位即可。



Proof of a Fighter　15点

成就说明：在任意网战中连胜两场。



Mercenary of War　20点

成就说明：在Soul Link中登录3位宿敌。

取得条件：RANKED MATCH、PLAYER MATCH以及GLOBAL COLOSSEO中的比赛均算数，下面所说的任意网战均是这个含义。



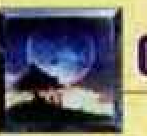
Strategist of War　25点

成就说明：任意网战75场。



Hero Carved in History　50点

成就说明：任意网战100场。



Carry Out Your Beliefs　10点

成就说明：在网战中以同一个流派取得5场胜利。

取得条件：所谓流派，即指在自创角色时所选择的动作模组。例如NIGHTMARE和用NIGHTMARE的自创角色就算同一个流派，而同号角色算各自的流派。由于有用Ezio十胜的成就，所以不必太在意此成就。



Courageous Warrior　25点

成就说明：在任意网战中累计取得20场胜利。



Conqueror of the Arena　100点

成就说明：在任意网战中累计取得50场胜利。



Synchronize DNA　5点

成就说明：用Ezio在网战的Player Match模式中取得1场胜利。





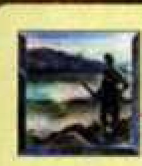
Awakened to Violence 10点

成就说明：在网战的Ranked Match模式中将等级提升至E4。



Reason to Fight For 20点

成就说明：在网战的Ranked Match模式中将等级提升至E1。



First Step of a Legend 30点

成就说明：在网战的Ranked Match模式中将等级提升至D1。

取得条件：本作的网战级别是以英文字母来命名的，每个级别又分5个档次。玩家一开始是E5，之后是E4、E3、E2、E1，再升到D5，依次类推。升级所需的经验值只能在RANKED MTACH中获胜，所以不能简单地通过开房间的方法来对刷，但按之前介绍的办法一样可以实现对刷。玩家获胜的经验值从90到130不等，输给比自己高很多级的人一样有经验值可拿，但如果输给和自己差不多或是更弱的对手则会倒扣经验值，并有降级的可能。一般而言，保持80%的胜率的话，大概要赢55场才能升到D1。





Sings Own Praise 10点

成就说明：上传一场取得胜利的录像。

取得条件：本作只有在网战中才能保持录像，因此这也算作网络成就。只要你随便打一场，之后在网络模式的REPLAY选项中选择这场比赛，再按照下面的按键提示将其上传，就可以获得这个成就了。



Notes on Rivals 5点

成就说明：重播一场其他玩家的录像。

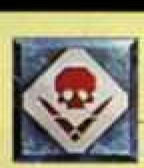
取得条件：这个成就更简单。进入LEADERBOARDS，随便找个对手，然后按照下面的按键提示将其录像下载回来，之后进入REPLAY选项选择这场比赛，开始看之后就可以解除成就了。

Mask Another's Memory 20点

成就说明：重打通Arcade模式中的ranking路线，通关耗时低于任意一名宿敌。

取得条件：登录了宿敌之后，你可以看到他玩各个模式的成绩。只要你打通Arcade模式中的ranking路线的时间比3名宿敌中任意一人的时间短，就可以解除这个成就。但注意如果你的宿敌没打这个模式，那么默认的99"59"99成绩是无效的。你可以在PLAYER MATCH中寻找一个通关时间比较慢的人加为宿敌，这样会简单很多。个人推荐角色是用NIGHTMARE的3B（长按）→B，并多用B+G投技背向出场，再学几个简单的连招，一般而言3分半钟通关不在话下。





No-hitter 30点

成就说明：用Ezio在Ranked Match模式中累计取得10场胜利。

单机模式成就

本作的电脑 AI 非常高，很多系列通用的赖招这回都不灵了，很多人被高难度的电脑打得溃不成军。加上本作对电脑战是不能改局数和时间的，极大地增加了游戏难度。但作为一款如此复杂的对战游戏，对电脑专用的神招还是存在的。那就是恶魔仁流派的 88KK8 → A+B，具体动作是侧移后两脚让敌人浮空，再放激光追地。电脑对这一招没有任何抵抗力，大约三下就能送其归西。有了这一招，不管是多难的电脑都不在话下。这一流派会在玩家等级 5 级时出现。



History Repeats 5点

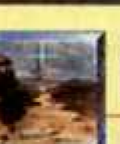
成就说明：进行本作中的首场战斗（练习模式和对战模式也计算在内）。



A Soul Coalesces 5点

成就说明：编辑玩家名片。

取得条件：在游戏界面按下方的提示按键编辑LICENSE即可。随便改动一项就能解锁对应成就。



Path to Glory 10点

成就说明：在Quick Battle模式中打倒50个对手。



Road to the Duel 20点

成就说明：在Quick Battle模式中打倒150个对手。



Sudden Temptation 40点

成就说明：在Quick Battle模式中打倒所有对手。

取得条件：相当花时间的成就，QUICK BATTLE的对手一共240人，在模式选项画面中有个称号？？？/240的统计，事实上就是表示你在QUICK BATTLE中打败了多少人。比较厚道的是你可以设定优先搜索没有战胜的对手，这样就可以确保不打重复的人。



Perfect Trainee 20点

成就说明：打通Arcade模式的Asia路线。



Purge of the Holy 10点

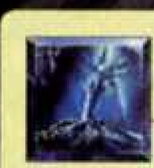
成就说明：完成故事模式的第一章。





Shields Come Together 20点

成就说明：完成故事模式的第八章。



Resurrection of Order 30点

成就说明：完成故事模式的第十六章。



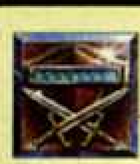
Home is Faraway 80点

成就说明：完成故事模式的最终章。



War Veteran 40点

成就说明：以Hard难度打通Arcade模式中的任意路线。



Usurped True Name 20点

成就说明：在Quick Battle模式中打倒10个有称号的对手，然后在玩家名片中装备任意一个击败对手后取得的称号。



Pursuit of Obsession 15点

成就说明：打倒Quick Battle模式中的对手Harada TEKKEN。



Skills for Duels 50点

成就说明：在Legendary Souls模式中以勇气之刃技取得一场战斗的胜利。

取得条件：Legendary Souls是本作难度最高的一个模式。不过有了之前介绍的恶魔仁神技，过关不在话下。勇气之刃的原名是BRAVE EDGE，需要消耗两格气才能发动。本成就要求玩家在决胜局中以勇气之刃技干掉CPU对手，推荐是先以神技将电脑打成濒死，之后用a+gA+B+K的投技将电脑干掉。电脑有一定几率拆投，但不要紧，多试几次肯定能成功。





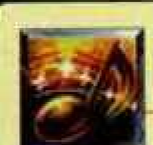
Passionate Artist 20点

成就说明：在Creation模式中创建一名新角色，使用所有可供编辑的要素（身高除外）。

取得条件：L简单地说就是把所有选项都选上，包括所有部件都选一个部



件，每个部件都改一下颜色，声音、背景、相框神马的都统统改一下，就OK了。



Colorful Illusion 10点

成就说明：在Creation模式中，为角色设置背景（background）以及前后边框（frame）后拍照。

Lively Pub 5点

成就说明：在Options中更换场景音乐。

数据累计成就

本作的绝大部分数据累计成就均可在SOUL LINK中查看。需要注意的是，本作的VS BATTLE模式不能累积任何数据，哪怕是你设定为玩家对CPU也不行。当然训练模式就更不行了。网战模式的数据则是有效的。另外，每局将对手打败后的短暂时间里的行动也不会被计入统计之中。

数据累计成就建议是在打完QUICK BATTLE和网战后再来补完，因为搞完这两个部分是一个漫长的过程。如果有意识的话倒是可以在打这两个部分时顺便赚一些统计数据。一般而言，大部分成就都会在这个过程中无意识地完成，但最BT的99级和87600米是一定要单独花时间来补完的。



Stalwart Barbarian 10点

成就说明：成就说明：将对手打上墙壁累计达50次。



Adored by Heaven 10点

成就说明：拆投累计达20次。



Like a Flowing Stream 10点

成就说明：即时防御累计达5次。
取得条件：本作的即时防御难度很高，加上又必须在对CPU战中使用，所以比较麻烦。如果你有连发手柄的话则会简单一些，连按G键虽然不能保证你百分之百用出即时防御，但能保证你以最快的速度放开G键，这样再加上一些简单的时间预判，累计5次真心不是难事。





Momentary Pleasure 15点

成就说明：成功弹剑累计达100次。
取得条件：本作的弹剑改为耗气发动，不过没关系，这个成就的要求包括所有自带弹剑效果的招式。以笔者为例，240场QUICK BATTLE中有一大半都是用NIGHTMARE来完成的，他的必杀之刃技是全方位弹剑，这个同样是算在成就要求之中的。因此240场还没打完这个成就就解除了。



Black Sword of Death 10点

成就说明：以必杀之刃累计K.O.对手30次。
取得条件：本必杀之刃也就是需要消耗4格能量的CE技，统一输入指令为236236A+B+K。在一小局中以CE技KO对手也算有效。



Hands of the Abyss 10点

成就说明：以Ring out累计取得胜利50次。
取得条件：同样是一小局获胜也算数。



Parrier of Swords 20点

成就说明：以Perfect累计取得胜利50次。



Alluring Kaleidoscope 10点

成就说明：使用勇气之刃累计达100次。



Gale Forces 20点

成就说明：在以快速移动后的招式K.O.对手累计达25次。
取得条件：快速移动也就是22/88对应的“脚下生风”移动，使用拥有22/88技的角色可以很轻松地完成，如NIGHTMARE、西格飞等。



Never Ending Effort 10点

成就说明：累计使用20000次攻击。
取得条件：这项数据在游戏中无法查看，因此也无法得知其具体算法。不过当你挂机刷到99级之前，这个成就肯定会被解除，不用担心。



Footprints of Soldiers 10点

成就说明：累计击倒100名男性角色。





Give in to Temptation 10点

成就说明：成累计击倒100名女性角色。



Fancy of a Mad King 15点

成就说明：成功令对手防御崩坏累计达30次。



Fetal Soul 5点

成就说明：成就说明：玩家等级提升至5级。





Throbbing Soul 15点

成就说明：玩家等级提升至50级。



Soul Fulfilled 30点

成就说明：玩家等级提升至最高。
取得条件：本作的玩家等级最高为99级，要达成这个条件需要不少时间。一般而言搞完全部隐藏要素才60级不到。如果你有连发手柄的话，就只是时间问题。具体方法为选择塞万提斯，进入QUICK BATTLE，搜索下级者，将A键设为B（纵斩）并连发，之后就可以安心休息了。个人建议是搜索欧洲地区找一个叫“不动な る男”的家伙，此人人如其名，总是木头木脑，而且场地是最小的木筏，让其退无可退。



Wind of Battle 10点

成就说明：在战斗中的移动距离累计达87600米。
取得条件：这是本作最花时间的一个成就。正常情况下就算挂完99级，你的移动距离也不会超过2万米，这个差距实在太令人绝望了。不过对策也是有的，那就是用连发手柄。简单地说就是选择全角色中正向背向平均移动力最强的沃尔多，在QUICK BATTLE中打一个无限场地的下级CPU（推荐搜索希尔妲流派的对手，一般都是无限场地），并将A键改为不对应任何键位并连发，然后再连发左键，之后你就可以休息了。用这个办法的话，一个小时大概能刷4000米左右。如果设法固定住摇杆的左方向或粘住十字键的左键，一个小时能刷6500米左右。（因为连发左键算不断地出44，而固定方向是长按4，两者的移动速度不可同日而语。）



文 萝莉母狮 编 洛克 美编 心の永恒



距离家用机上一作《装甲核心 FA》发售接近 3 年，From Software 终于为我们带来了硬派机器人动作游戏新作《装甲核心Ⅴ》。焕然一新的系列新作到底如何？让我们一起投入无尽的战场吧。

装甲核心Ⅴ	FromSoftware	动作
X360 Armored Core V		日版
2012年1月26日	在线模式1-5人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

机体基本常识

"《装甲核心》系列"的操作一向繁琐，虽然对新入门的玩家并不十分友好，但是一旦熟悉了之后就会体验得到无比的爽快感。

移动

前进、后退、左右平移：左摇杆

视点移动、左右旋回：右摇杆

启动推进器（Boost）：LB 键

本作的 Boost 启动由按键式改成了开关式，而且本作大部分移动动作都要在地面上才能进行，所以启动了 Boost 之后要记得关掉避免飘在天上变靶子。

跳跃（Jump）：A 键

普通的跳跃，由于本作取消了用 Boost 上升的设定，因此脚部部件的跳跃性能成为了关键。

蹬墙跳（Boost Drive）：A 键

接触到障碍物表面的时候按 A 键能使出蹬墙跳，不按方向的话是原地跳，配合左摇杆能做出各个方向的跳跃。蹬墙跳没次数限制，但是每次使用会消耗一定量的 EN。可以一直按着 A 键，这样机体接触到物体表面的时候会自动用出蹬墙跳。

高速喷射（High Boost）：X 键

类似于 4 代和 FA 的 QB（Quick Boost），配合左摇杆机体能瞬时向一个方向移动。主要用来回避和高速移动。而做出 High Boost 之后一直按着 X 键的话就会使出撞击（Boost Charge），攻击力与机体的重量有关，由于不属于机体的任一种防御类型，因此攻击力不俗。



滑翔喷射（Glide Boost）：LS 键

类似 4 代跟 FA 的 OB，输入 LS 键后机体会脚不离地地高速移动，同时可以用左摇杆来控制平移，并且还能用 HB 瞬时喷射，当然缺点就是 EN 消耗很大。

漂移转身（高速转身）

在脚站地上 Boost 移动中（包括 HB，GB，蹬墙跳的时候），放开左摇杆，用右摇杆移动视点，就能比一般时候更快速地转身。转的角度与机体重量、旋回能力、速度还有右摇杆旋回的时间有关，越早输入转身角度越大。

武器使用：LT 键 /RT 键 /RB 键

分别对应左手，右手跟肩部武器，在默认按键下按住 Y 键 +LT 键 / RT 键就能切换左右手的武器。注意有部分需要架炮的武器无法挂到肩上，必须用完或者自动丢掉才能使用肩部武器。

卸除武器

默认按键下按住方向键↓ +LT 键 /RT 键可以卸除相应的左右手武器。卸除武器可以让机体变轻，动作更加敏捷，如果不想用需要架炮的武器的话，也必须用这方法卸掉。

Recon：B 键

侦查机，当有人进入侦察机范围的时候会显示敌人数目，而且能越过障碍物扫描和标注对方，当有 Operator 的队伍对战中，Recon 的扫描范围内能被 OP 见到，所以要经常记得用，不然光靠 OP 自身的 Recon 所给的信息量是远远不够的。

扫描模式（Scan Mode）：RS 键

进入扫描模式后可以看到更远的地方，而且扫描（默认键位 RT 键）完成后得到信息量也非常丰富，并且能标记敌人（默认键位 LT 键）。最重要的地方是机体处于扫描模式中 EN 回复会变快，而且武器依旧能锁定敌人，因此在机体移动，或者你不打算做出攻击行为前，最好保持机体在扫描模式下。

标注：LT 键

在扫描模式下按 LT 键能标记敌人，能够让队友和 OP 都能看见。在战斗中要习惯使用，方便和友军共享信息。

警告音（方向键←）

在团队战中能起到提醒友军的作用，并且友军能看见代表你的徽章闪烁。

架炮（使用需要架炮的武器）

除了坦克脚之外其他类型的脚要使用大型武器的话都需要"架炮"，这时候会变成第一人称视角进行瞄准。移动机体的话就能取消"架炮"这个动作。



机体组装

系列的标志系统，也是玩《装甲核心》最大的乐趣之一，每位玩家可以用各种各样的零件拼装出属于自己风格的AC。可以说，在《装甲核心》的世界里要找出两台一样的AC非常困难。

在大地图上按LB键就能进入装配车间界面，改界面左边有7个选项，分别是：

组装：组装AC。

涂装：为AC上色。

变更机体名：为AC取名。

机体资料：保存已经做好的机体的数据，方便下次调出阅览。

商店：购买AC零件。

AC测试：设定各种环境下，AC的性能。

自定义装配车间：可以改变自己装配车间的环境。



组装技巧

工欲善其事，必先利其器在，组装属于自己风格的AC之前，我们先得了解AC各部分零件的数据（在零件界面中按Y键能切换显示方式，按BACK键能看见零件某一项数据的详细说明）。

AC主要分为头，胸，双手，脚，火控系统（FCS），发电机（Generator），推进器(Boost)，左右手装备，侦查机(Recon)，肩部装备和左右格纳的装备。

AC本体部分

其中头，胸，双手，脚共通的数据有：



1.AP：也就是血量。组装出来AC的血量由头，胸，双手，和脚部的AP值总和所决定。

2.防御力（KE，CE，TE）：就是该部件对KE，CE，TE类型攻击的防御力。分别对应攻击属性为KE，CE，TE武器的防御力。该项数值越高，说明对该属性的武器的防御力越强。

3.重量：每个零件都有本身的重量，其总和就是AC的总重量。影响机体的运动性，简单地说，越轻机体越灵活。并且上半身的零件总重量不能超过脚部的最大承载量，不然会大大影响机体的运动性。

4消费EN：说明该部件消费多少EN。机体的EN全部由发电机供给，发电机的EN出力就是机体能用的EN最大额。另外，EN出力与EN消耗的总额的差值还影响EN槽的填充速度。简单地说，EN出力越大，EN消耗越低，EN槽的填充速度越快。

各本体部件的特有数据

头部

安定演算性能：控制机体重心的性能。这数值越大，被打中时还有空中着地时越不容易产生硬直。而且还能加快喷射移动时的速度。

摄像机性能：头部的摄像机的性能。这个值越大，FCS的锁定距离和扫描模式中的扫描距离越远，相反则越短。

扫描演算性能：头部计算机的解析性能。这个值越大，扫描模式中完成扫描所需的时间就越短。

对妨碍性能：对抗干扰系部件的性能。这个值越大，被影响的程度越小。

胸

热耐性：对使用巨大武器（Over Weapon）时产生的热量的耐受能力。这个值越大，使用OW时不会掉血的时间越久。

EN传导率：发电机传给推进器还有OW时的效率。这个值越大，推进器推力更强，同时OW使用的时候所充填的时间越短。

侦察机搭载数：侦察机（Recon）所搭载的数目。

手

射击安定性能：控制枪身，抑制武器后坐力的能力。其数值越大，武器射出的弹道越直，武器产生的后坐力越小，令武器的连射性上升。

肩部武器倍率：肩部装备搭载的数目。其数值越大，肩部装备的武器弹药数越多，效果越强。

脚

承载量：脚部能承载的最大上身合计重量。

移动制御：影响机体移动的性能。数值越大，步行还有推进速度越大。

姿势制御：控制机体重心平衡的性能。数值越大，被打中时还有落地时越不容易产生硬直。还有推进速度越快。

旋回性能：机体的转向性能。数值越大，转身越快。

跳跃性能：机体的跳跃力。数值越大跳得越高，蹭墙跳越远。

冲撞（Charge）攻击力：机体发动冲撞时产生的攻击力。数值越大攻击力越高。

另外脚部零件又分为轻型二脚，中型二脚，重型二脚，轻型逆二脚，重型逆二脚，四脚还有坦克脚。每种类型的脚部零件都有其本身的优缺点：正二脚类在同一重量级中各方面性能比较平均，即没有明显的优缺点，使用重型武器的时候防御力会上升；逆二脚的跳跃力比较出色，而且在使用推进器的时候能跳得更高（需要消耗EN）；四脚虽然比较耗EN，但是其安定性较高，并且在使用重型武器的时候安定性能更高，让重型武器弹道更直射速更快；坦克脚虽然移动最慢，机动性最差（不能使用蹭墙跳，不能装推进器，只能使用脚部零件自带的推进器），但是综合防御力是最高的，并且使用重型武器的时候不需要架炮。另外在使用坦克脚的时候，原地的话转身速度是会加快的。



火控系统（FCS）

主要负责机体的瞄准框的大小，还有机体的锁定性能。

锁定框：机体锁定框的大小。数值越大锁定框越大

锁定距离：FCS 可以锁定到敌人的最大距离。其数值与头部的摄像机性能一起决定了机体的最大锁定距离，越大越远。

锁定速度：FCS 锁定敌人并能进行预判射击所需的时间。其数值与手部零件的射击安定性一起决定了最后所需的时间。数值越大所需时间越短。

导弹锁定演算：锁定了敌人并且直到能够发射导弹为止所需要的时间。越大则所需时间越短。

导弹锁定数：能连续锁定并且发射导弹的数目，受导弹类武器的最大发射数所制约。

子机制御数：能控制的防御机枪类武器的最大数目，受该类武器的最大发射数所制约。

妨碍装置制御数：能投放的干扰器的数目。

锁定干扰抗性：受到干扰器干扰时的抗性。数值越大受到的影响越小。

发电机（Generator）



主要负责 AC 的能量系统。

EN 出力：发电机产生 EN 的能力。越大越强。

EN 容量：发电机所能储备的 EN。越大机体的 EN 槽越长。

临界出力：使用 OW 时的充填能力。越大 OW 武器充填完毕所需时间越短。

出力妨碍抗性：受到干扰器干扰时的抗性。

推进器（Boost）

主要负责 AC 的推进系统，决定了 AC 的瞬时运动性能。

Boost 出力：平时使用推进器（LB）时所产生的推进力。越大越快。

Boost 燃烧效率：Boost 移动时所产生的加速度。越大则达到最高速的时间越短。

High Boost 出力，High Boost 燃烧效率：同上，对应的是使用 High Boost（A）的时候。

High Boost 消费 EN：使用 High Boost 时所消耗的 EN。

初动燃烧率：影响机体未达到最高速时的机动性。其数值越大，机体越容易做出纤细的回避动作。

最大加速时间：推进器启动后，直到完全发挥作用所需的时间。数值越小则越容易做出纤细的回避动作。



High Boost 加速时间：使用 High Boost 时能获得的加速时间。



侦察机（Recon）

主要分为三种类型：黏着型，跟行型，原地浮空型。

一般来说，黏着型的探测范围和驱动时间比较平均，而且能粘附在任何表面，能胜任大部分的任务；随行型探测范围比较大，并且一直跟随着机体移动，但是驱动时间短，比较合适战斗在前线的机体；原地浮空型探测范围小，但是驱动时间非常长，适用于散布在要道当路灯。

武器部分



如前面所说，本作武器基本分为三种攻击属性：KE（冲击），CE（爆炸），TE（热能）。KE 属性的攻击靠物理动能冲击目标，攻击力与目标的距离成反比；CE 属性主要靠爆炸产生攻击力，弹速虽然慢但是攻击力稳定；TE 属性是大部分的能量武器，子弹超过射程的话会消失或者爆炸，大部分非重装的 AC 的弱点都是 TE 属性。



共通数值

攻击力：每一发子弹能产生的攻击力。

威力保证距离：在这个距离内，子弹的威力不衰减，可以看做最佳有效射程。

减衰率：在距离 500 的时候子弹的威力。可以作为该武器是否合适做远程武器的标准。

装弹数：弹药的数目。

冲击力：子弹打在敌人上能产生的冲击力。越大越有可能将敌人打出硬直。

充填时间：下一发子弹能发射为止所需的时间。可以看作连射能力。

基本锁定时间：预判射击，导弹锁定发射所需时间。

发射速度：子弹的速度。

弹单价：每一发子弹的费用。



普通武器

手枪（Handgun）：KE 属性，拥有不错的冲击力而且重量轻，一般作为轻量机的武装。弱点是弹药跟威力不足。

散弹枪（Shotgun）：KE 属性，近距离惊人的破坏力和不错的冲击力，弱点就是有效射程太近了。

加特林机枪（Gatling Gun）：KE 属性，不错的连射性，丰富的弹药，主要用于压制射击，可惜重量有点过重。

来福枪（Rifle）：KE 属性，各方面平均的武器，主要是中距离牵制射击。

狙击枪（Sniper Rifle）：KE 属性，高弹速，高威力。弹药太少还有连射性能太差近战比较吃亏。

掷弹筒（Heat Howitzer）：



榴弹炮(Howitzr)：KE属性，高威力，并且打中任何东西都会产生大型CE属性爆风，地面轰炸向。

热能加农炮（Heat Canon）：CE属性，大型化的战斗步枪。

脉冲加农炮（Pulse Canon）：TE属性，大型化的脉冲枪，爆风范围更大，威力更高。

CE属性，一次抛掷多枚榴弹，主要用于牵制对方移动之类。弹速非常慢。

战斗来福（Battle Rifle）：CE属性，类似以前的火箭筒，依旧高威力，只不过没有那么高的冲击力。中距离对射能产生比较稳定的伤害。

脉冲枪（Pulse Gun）：TE属性，能量系的散弹枪，弹丸超过有效射程就会消失并且产生爆风，近战用武器。

脉冲机枪（Pulse Machinegun）：TE属性，能量系的加特林，打在目标身上能产生爆风，非常适合压制射击。缺点是连射的时候EN消耗实在太大。

电浆炮（Plasma Gun）：TE属性，射出高威力电浆球，打在目标身上或者一定距离后会爆炸。缺点是弹速非常慢。

激光步枪（Laser Rifle）：TE属性，不错的威力，而且能通过"蓄力"让子弹的速度产生变化，介于步枪和狙击步枪之间的武器。缺点是操作太难了。

激光刀(Laser Blade)：TE属性，高威力，纯近战武器。

刀（Blade）：CE属性，实体剑版的激光刀，收招速度非常非常慢。

打桩机（Heat Plie）：CE属性，一击必杀的威力，男人的浪漫。缺点是非常难命中，而且弹药太少了（你又不是响介）！

重型武器

除了坦克脚之外，其他脚都要进入"架炮"的动作才能发射，这时机体是完全不能动的。作为补偿，重型武器每一种都有着非常高的破坏力。

多联装火炮（Auto Canon）：KE属性，大型化的加特林，近距离有着非常恐怖的破坏力。

加农炮（Canon）：KE属性，大型化的步枪。直线射出高速，高威力的炮弹，击中障碍物时会产生KE属性的爆风。中距离对射武器。

电磁炮（Rail Canon）：KE属性，虽然是实弹但是发射需要EN，能通过"蓄力"加快弹速，远距离向武器。

狙击加农炮（Sniper Canon）：KE属性，可以看作大型化的狙击步枪，拥有极其恐怖的弹速和攻击力，超远程向武器。

激光加农炮（Laser Canon）：TE属性，大型化的激光枪。

其他武器

防御机枪（Sentry Gun）：能在地上设置自动攻击的"子机"，子机的数目由FCS的性能所决定。

干扰器（Jammer）：能够射出一团能量，在能量团影响范围内的敌机都会受到其影响，或EN出力不足，或运动性低下等。射出的能量团的数目由FCS的性能所决定。

标记器（Target Gun）：很好玩的武器，打中目标后目标会升起绿色的烟雾，而且被打中后即使你躲在障碍物后方也能被锁定。

肩部装备

主要分为有制导的导弹类跟无制导的火箭两大类。导弹类在击中物体表面或者被打爆的时候会产生爆风。其基本共通的数据为：

最大巡航速度：发射后能达到的最大速度。

导弹诱导率：导弹的追尾性能，越大追尾能力越强。

加速时间：导弹射出后进行加速的时间追尾的时间。

导弹类

需要锁定后才能发射，部分导弹不需要。

多弹头导弹：KE属性，射出接近目标后分裂成数个小导弹，具有不错的诱导率，能产生非常大冲击力，可惜弹药太少

高速导弹：KE属性，拥有极高的巡航速度，诱导率稍差，中距离向武器

垂直发射导弹：KE属性，垂直方向射出的导弹。由于从视野死角处接近目标，因此导致回避非常困难。

VTF(近炸引信)导弹：KE属性，接近目标在目标附近爆炸，以爆风杀伤目标的导弹。有着不错的冲击力和爆发范围。虽然导弹的巡航速度比较慢，但是一旦被接近产生的爆风范围非常广，因此回避也不容易，弹药比较少也是其缺点。

巨型导弹：KE属性，俗称核弹。拥有非常恐怖的攻击力和巨大的爆发范围，但是弹药极其稀少。

短程导弹：CE属性，拥有非常快的锁定速度和最大锁定数，不错的连射性和诱导率，但是其巡航速度比较低，射程近，容易被高机动机体甩开。近距离连射用。

隐形导弹：CE属性，专门针对CWIS（反导弹系统）开发的导弹，不会被CWIS拦截。除此之外没什么特别的优点了。

AS（自动寻）导弹：CE属性，发射后会自动寻找目标的导弹。有着不错的巡航速度，但是诱导率比较低，比较适合远距离射击。

中型导弹：CE属性，拥有标准的数据的导弹。但是其较重的重量还有较慢的锁定时间决定了是远距离射击的武器。

火箭类

火箭都是多联装的，也就是说一次发射多枚火箭。虽然不能锁定目标，但是近距离连射时具有秒杀的威力，再加上比较轻的重量，令轻型机体也能拥有比较强悍的火力。

KE火箭拥有不错的冲击力，但是弹道比较散，比较适合近距离连射输出；CE火箭则拥有不错的巡航速度，而且弹道比较集束，中距离也能发挥一定作用。

另外肩部装备的还包括闪光弹火箭、锁定妨碍装置、布雷器、反导弹系统、自动防御系统和辅助计算机等多种装备。在团队战中这些装备将是不可缺少的一部分。



机体组装心得



介绍了那么多，是不是觉得很头晕呢？对于新入门的玩家来说要理解上面的数据比较困难，以下是笔者的一些组装AC时候的心得，希望对新手有所帮助。

AC里面装机是一门大学问，但是也有存在性能比较好部件。例如威力特化的加特林机枪USG-23/H、散弹枪USG-11/H，双持的情况下搭配肩部CE火箭的话，能秒杀绝大部分电脑控制的AC。如果没有的话，通常任务中一杆来福枪（CALENDULA RF11）+一杆战斗来福枪（UBR-05）也是比较实用的组合。总之，任务攻略中武器的攻击属性要尽量多样化，要多用扫描模式扫描敌方弱点，这样就能大大的避免自己的攻击不起效果，并提高作战效率。

在玩单人任务的途中，考虑到机体的续战性，个人比较推荐以中量二足或逆重二足为脚部来构筑机体。中量二足适合比较平坦的地形，而逆重二足则比较适合障碍物比较多的地形。这两种脚部零件都有着不错的移动性能，再加上不错的积载量，能够装配出合适各种场合的机体。

推进器和发电机方面，如果是喜欢中距离射击的话，比较推荐重视加速度的推进器搭配EN出力和EN容量都比较平均的机体，这样会比较灵活。而近身缠斗为主的话则推荐重视最高速度的推进器，再搭配高EN出力的发电机，这样就可以一口气缩短距离，并且自己的EN槽恢复也比较快。而比较喜欢远距离射击的话，则推荐重视低EN消耗的推进器搭配大容量EN槽的发电机，这样能减少机体的EN负担，而且能使用高出力的EN武器。当然这只是个例子，具体方面还要看机体剩余的积载量是否足够来决定的。

手，头部零件和FCS方面。因为手，头部零件和FCS还有武器的选择通常是相关的，因此放在一起来讲。举个例子，一般来说如果机体的想定作战距离为150～200左右的话，一般会配备来福枪和战斗来福枪，FCS的选择锁定距离为150～250左右，头部的摄像机性能为500左右才能适当地发挥该武器的性能。如此类推，超过400左右的长距离射击就需要FCS锁定距离比较长，摄像机性能比较好的部件。相反，近距离缠斗的话就需要较大的锁定框和锁定速度较快的FCS，至于头部的摄像机性能则可以放到比较次要的地方考虑而选择高防御高AP的部件。手部零件方面，如果机体比较侧重射击的话，就需要注重射击安定性这个数值。手部零件这个数值比较高的话，武器的连射性还有锁定性能都会得到提高。但是如果机体侧重近距离缠斗的话，则可能需要放弃一点连射性的性能，来换取更高的防御值和AP。

进阶AC操作技巧

由于本作的网络对战模式大大强化，因此因此有些技巧是需要掌握的：

新手向的AC机动练习



首先进入设定菜单，将“跳跃自动开启推进器”这个选项关掉，这样机体进行跳跃的时候就不会自动开启推进器滞空了。由于本作很多动作都需要在地面上才能发动，因此长时间飘在空中的话很容易成为靶子。

然后进入装配库里，选择AC Test，可以在默认设置下进行练习了。

推进器的开关练习：Boost前进→跳跃→关闭Boost（下降）→开启Boost（着地）。

无着地硬直练习：开启Boost进行跳跃→关闭Boost→着地→High boost取消→跳跃。

无硬直着地后各种派生动作：开启Boost跳跃→关闭Boost→着地→High Boost取消→漂移转身→开启Boost跳跃。

基本来说，能够熟练掌握上述技巧的话，就能熟练地进行对人战了。战斗最关键的是意识，在没有“需要开火”的时候，让机体处于扫描模式能大大加快EN的补充，而且回避的方向要以“出人意料”的方向去，这样就能摆脱敌人的锁定了。

无效攻击与属性防御值大小

何谓无效攻击？一般就是看到子弹打到敌人身上时发生“子弹弹开”，并听见类似子弹打在金属表面的声音的现象，这说明武器的攻击力比防御力低，无法穿透机体的装甲。触发无效攻击的情况下，机体只会受到武器攻击力的30%以下的伤害。因此针对敌人的攻击属性来装配AC也是非常重要的。以下是攻击力与所受伤害的公式：

武器的攻击力 ×{1-（防御值 ÷5000）} = 所受的AP伤害

最终AP伤害去除小数点后取整。防御值取到小数点后三位。如果发生跳弹的话直接在最终AP伤害值 ÷3，取整。以上数式并没有考虑到子弹威力的距离衰减。

由此可以看出，并不是把防御值堆得越高越好，例如就算你4000多的KE防御值，如果被类似加特林之类的武器打到，其防御效果并不比1500多KE防御的减伤效果好多少。这时候如果把KE的防御换成CE或者TE的防御的话或许能让自机的防护更全面点。

但是又因为本作中的武器有刻印系统，就算是同一把武器也会有可能有着完全不一样的攻击力。因此要把机体的防御力设多少是非常重要的一门学问。





编号	成就名称	点数	官方说明
01	入队	5	加入一个小队
02	アセンブリ	5	在装配库里组装一台 AC
03	カラ－リング	5	在装配库里设定一次 AC 的颜色
04	エンブレムエディット	5	在装配库里设定一次徽章
05	メッセ－ジ	5	在小队成员列表中编辑一次信息
06	AC 击破	15	取得一次对 AC 战胜利，任意类型的任务都算数
07	チャ－ジマスタ－	5	以撞击（boost charge）的方式击毁一个敌人，任意类型的都算数
08	カスタムパ－ツ完成	15	持续使用一种武器，直到强化到最大程度
09	スト－リ-00	10	完成剧情任务 00
10	スト－リ-01	10	完成剧情任务 01
11	スト－リ-02	10	完成剧情任务 02
12	スト－リ-03	10	完成剧情任务 03
13	スト－リ-04	10	完成剧情任务 04
14	スト－リ-05	10	完成剧情任务 05
15	スト－リ-06	10	完成剧情任务 06
16	スト－リ-07	10	完成剧情任务 07
17	スト－リ-08	10	完成剧情任务 08
18	スト－リ-09	10	完成剧情任务 09
19	スト－リ－ミッションクリア	50	完成全部剧情任务
20	スト－リ－マスタ－	50	以 S 的评价完成全部剧情任务
21	ファ－ストオ－ダ－	10	完成至少一个支线任务（オ－ダ－ミッション）
22	オ－ダ－ミッションクリア	40	完成全部支线任务
23	サブクエスト　30%	20	全任务（主线＋支线）完成度达 30%
24	サブクエスト　50%	20	全任务（主线＋支线）完成度达 50%
25	• サブクエストマスタ－	50	完成全任务（主线＋支线）
26	エンブレムマスタ－	30	以从商店买入或击毁 AC 的方式取得所有徽章和徽章碎片
27	佣兵雇用	5	以佣兵的身分接受并执行一次任务
28	依赖达成	10	以佣兵的身分完成一次任务
29	部队出击	15	在 4 人或更多人的小队中执行一次征服任务或领土任务
30	オペレ－タ	15	以 Operator 的身分带领你的小队在征服任务或领土任务中取得胜利
31	领地ミッション出击	5	执行一次领土任务
32	领地ミッション达成	10	在一次领土任务中获胜
33	领地ミッション胜利	30	取得一次在紧急状态下的领土任务
34	决战ミッション出击	5	执行一次征服任务
35	决战ミッション胜利	30	在一次征服任务中取胜
36	领地入手	30	在一次征服任务中取得胜利并占领该领地
37	领地カスタム	10	取得领地并架设炮台
38	パ－フェクトミッション	30	以全员存活的状态（4 人或更多人）完成紧急征服或领土任务
39	チ－ムレベル 10	15	小队等级达到 10 级或更高
40	チ－ムレベル 50	40	小队等级达到 50 级或更高
41	ミグラント	20	所持金钱达到 1 千万 Au 或更多
42	领主	30	同时拥有 10 块不同的领地
43	支配者	50	同时持有所有地域中的一块领地
44	ブラックバ－ド	30	击毁 Exusia
45	ジャイアントキリング	30	击毁 LLL
46	海原を统べる者	30	击毁 St Elmo
47	大空を统べる者	30	击毁 Raijin
48	大地を统べる者	30	击毁 Type D No. 5
49	MoH	30	抹杀 MoH
50	ゾディアック	40	击毁所有ゾディアック成员

成就取得解说

08 号、26 ~ 37 号、43 ~ 47 号为在线成就，必须通过联机模式才能取得，剩下的均能在单机模式下取得。下面就从单机模式能获得的成就说起。



01 ~ 19 号成就

基本上没有难度，按照官方说明即可以轻易取得。但需要注意的是 08 号成就，因为在离线模式下无法锻炼武器的熟练度，因此要练一把武器就必须联线上网。

20 号成就

关于 S 评价，本作与关底评价相关的基本就 2 个条件：通关时间还有就是本关获得的实际收入。收入来源通常来自杀敌人，完成**サブクエスト**这两个地方，而支出则主要是弹药费用还有机体的修理费。因为机体的修理费可以当做机体的累积损伤 AP。所以简单地来说，取得 S 评价的条件是：尽快清版，尽量减少机体所受伤害，还有就是尽量完成**サブクエスト**。感觉有困难的话可以通过聘请佣兵来减少难度。

21 ~ 22 号

把全部**オ－ダ－ミッション**打完即可。最后那几关比较有难度，打不过的话找佣兵帮忙吧。

23 ~ 25 号

比较考验耐心的 3 个成就。所谓的**サブクエスト**，就是每个任务（主线任务和支线任务）的附加任务。在执行任务的过程中，按 BACK 键就能看见菜单右方的**サブクエスト**完成度和完成条件。一般来说，主线任务（Story Mission）中最主要的是击破 XX 多少台，找到废品零件 ABCD，高速击破 XXX 之类的（关于零件的位置看后述）。比较幸运的是，在那一关已经完成的**サブクエスト**进度通过该关之后是保留的，也就是说，只要够耐心重复打那一关，都能把所有**サブクエスト**完成。所以建议每关第一遍先慢慢把零件什么的都找完，然后把该打的敌人都打了，然后第二遍再最速，损伤最少通关。至于支线任务（**オ－ダ－ミッション**）的**サブクエスト**不外乎就两个：AP 损伤轻微和快速通关。

26 号

把主线任务和支线任务中出现的 AC 击杀，过关后有那个机体的徽章作为报酬。另外再去装配库的商店里，把看见的徽章碎片全买了。

27、28 号

作为佣兵登陆，然后等别人邀请，通过任务就能得到。任何任务都可以，包括主线剧情任务，支线任务，领地任务等。

29、30 号

参加小队战胜利后即可获得，包括自由对战里的小队战。想做 OP 的话跟房主打个招呼就行，或者直接邀请好友一起完成，注意小队一定要 4 人或以上。

31 ~ 33 号

联机模式下参加领土任务（注意不是决战任务，包括以佣兵身分参加）获胜即可，没有人数要求。至于紧急模式，如果你参加的领土任务所攻击的所有领地，恰好那领地的所属队伍在线并参加防御任务的话，对方可以发动紧急模式加入，也就是说，你们小队要面对对方的 4 台 AC 队伍……如果依旧能满足胜利条件的话（例如打爆全部炮台之类）胜利的话，33 号成就也能到手。

39 ~ 40 号

单机模式能获得，不断刷队伍点数升级即可。

42、43 号

42 号就是在大地图上拥有至少 10 块领地，不分区域。43 号就是在每块区域里，至少都拥有一块领地。这两个成就对一个人的玩家来说是比较难获得。因为很难凑齐玩家打领地和防御，而且现在占有比较多地盘的队伍都不好对付，因此可以等下季度（每次季度转换的时候领地的状态均会重置，目前第六季度）开始的时候打一下突击。

44 号 ~ 50 号

均为隐藏成就。其中 49 号和 50 号均能在线下模式通过完成支线任务和主线任务获得。44 ~ 48 号则需要在线上模式中通过 EX 任务挑战巨大兵器胜利后获得。因为挑战巨大兵器任务条件是队伍评价至少要 1 点以上，而队伍评价是根据你的领地数目还有队伍等级来决定的，也就是说你的队伍必须获得一块领地才能挑战巨大兵器。



部件收集（废品回收）



由于部件收集与サブクエスト完成度有关，也就是说与 3 个成就相关，而且又比较需要耐心四处跑收集，因此独立出来写一下零件的大致位置。在扫描模式中，看到两个齿轮的标志 AC 残骸就是部件所在的位置，只要走过去就算收集了。注意在任务中按 BACK 键就能确认自己拿了哪个部件。

CHAPTER0	
部件 A (KO-4T5)	任务开始的时候，沿着高速路一直走，看见一栋把高速路拦腰砸坏的大厦，在桥下附近。
部件 B (URF-15 VALDOSTA)	在这个大厦的右边，位于附近两栋高层大厦之间。
部件 C (KO-2H4/ PODENKA)	在大厦往回走一点，正对着大厦方向左手边的直升机降落场里。
部件 D (USM-13 GULBARGA)	在完成击落 4 台大型运输直升机的任务后，在进入隧道之前，面对着隧道左手边的路上。

CHAPTER1	
部件 A（KO-5K3/ LYCAENID）	过了第二个补给点之后，海上有一条沉没的油轮，在那上面。
部件 B（PASTEQUE AC106）	第一个和第二个补给点之间的火车停车广场里。
部件 C（URL-17 BIKANER）	在火车广场里，面对着远方的隧道，在左后方的海边的灯塔附近。
部件 D（UCS-17 AMRITSAR）	在隧道里遭遇敌人 AC 后，往前走一段路，在隧道右方有一处 U 型断头路，在那里面。

CHAPTER2	
部件 A (KO-7H2)	在第二个补给点的右方
部件 B（HABAS HSM301）	在第一个补给点的左方
部件 C（MILENRAMA HW29）	沿着任务开始的大桥一直走，过完桥后往左方走，你会见到另外一座桥，部件就在附近。还是不懂的话请沿着海岸寻找一下。
部件 D（UHM-31）	武装列车出现后，在武装列车所在的位置沿着铁路往回走，在左方有一处建设工地，零件就在里面。
部件 E（ULC-40 LAUGHLIN）	从获得部件 C 的地方沿着海岸往回一直走即可见到。

※ 部件 CDE 要武装列车出现后才会出现。

CHAPTER3	
部件 A（ULR-22 OLYMPIA）	第三个补给点附近的水池中间的道路。
部件 B（YACON VM105）	前往第 2 个调查点途中的大坑的坑底。
部件 C（UPG-16 GARDENA）	前往第 4 个调查点途中的铁桥底。
部件 D（KO-5K2）	巨大未确认机体的脚下。沿着机体脚下找一圈就好。

CHAPTER4	
部件 A	任务开始后往前走一段，然后往右拐进一小路回走即可。
部件 B	以扫描路线所标示的路线为准，第三座探照灯塔的下面
部件 C	以进入高层区那座桥为基准，下桥后往右边沿着海岸前进。
部件 D	同上，下桥后往右看，能够看见一个港口，在一处码头上。
部件 E	接到归还命令后，在回去的路上，一座跨海大桥的上方。



CHAPTER5	
部件 A（SBC-9 TSUKUYOMI）	从隧道出来后，左拐，看见一条路，往右沿着路走即可。
部件 B（USC-26/H SALEM）	从部件 A 的地方出发，沿着海岸走即可。
部件 C（ULC-40/H）	由 B 往前方看，会见到一个高层钢铁建筑，蹭墙跳上去在 2 楼的钢梁上。
部件 D（AMBROSIA LB44）	队长出现后，对着队长出现的方向，玩家 AC 所在地的右方
部件 E（USM-14 MATHURA）	主任出现后，右前方几座建筑物之间。

CHAPTER6	
部件 A	过了第一个据点后，对面有一座仓库，在仓库再过一点有座双层高架桥，零件在上层和下层之间。
部件 B	在进入隧道的一个地下铁车站广场的地方，在入口的右手边。
部件 C	第三个据点和第四个据点之间的高架桥下。
部件 D	在要求进入"代表"所的塔的剧情发生后。按着指示的地点走会有个上坡的地方，前面有个小坑，跳下去往右边看，有个写着 02 的仓库，部件就在仓库的旁边

CHAPTER7	
部件 A（PESTWURG VM108）	在开始地点附近，往左上方走的仓库群中间
部件 B（LOTUS BR429）	在上一关被击毁的巨大兵器地下，从第二个补给点面对着代表的塔往上走一点。
部件 C（DALIA LB44-2）	RD 跟你通信的时候，右边的一个小管道，进去后一直走到底。
部件 D（SOPHORA BHG 16-2）	RD 出现后，往后转，你会看见两条分岔路，部件 D 在你右手方的道路的尽头。
部件 E	在击破 RD 的 AC 后，进入一个类似车站的广场。然后立即左拐，身后有一个通道，零件就在通道的尽头。

CHAPTER8	
部件 A	在 RD 出现的广场的一个角落里。
部件 B	在击退 RD 后，继续沿着隧道走。当走到脚下出现大坑掉下去的时候。零件就在右后方。
部件 C	从地下出来后，沿岸区的一条螺旋状的天桥上面。
部件 D	在援护友军大型直升机撤退的地方，从隧道出来后第一个看见的补给点出发。面向河对面有两条分岔路的大厦，往右拐直走到塌掉的高架桥，往右转沿着高架桥走，过了塌掉的部分后，从右手边下去。零件就在桥下。
部件 E	4 号大型直升机的附近。

黄道十二宫（ゾディアック）

击杀ゾディアック成员不但关系到 49 号成就的获得，而且还关系到サブクエスト的完成度，一个 OW 武器（Huge Missile），还有击杀成员后获得的徽章碎片，所以这也是个很重要的地方。通过完成支线任务，我们可以击杀大部分ゾディアック成员，但是有三个要通过隐藏条件从主线任务里击杀。另外只要达成了ゾディアック成员的出现条件，那么即使被击毁也能从上个存盘点以完整的状态再次挑战，所以请好好利用吧。

CHAPTER1

满足以下条件后，最后出现的警备队 AC 会变成ゾディアック成员的 AC。

1. 快速清理全图杂兵（7 分钟左右）直到进入隧道的剧情为止。

2.AP 损伤 5000 点以下（也就是说你 40000 血，最多只能被扣到 35000）

※AC 是否出现，与你是否击破武装列车，雇佣了佣兵和触发警报，还有僚机的血量是无关的。也就是说如果觉得达成上面条件比较困难的话，可以雇佣佣兵一起打，只要速度够快，并且注意自己的血量即可。

CHAPTER4

满足以下条件后，出现的警备部队长 AC 会变成ゾディアック成员的 AC：

1. 击破两台鸟型机体。

2.5 分钟以内到达市街。

※ 简单地概括的话，就是尽快到达警备部队长 AC 的位置。途中可以使用补给点。

CHAPTER6

本关一共有两台不同的ゾディアック成员 AC，满足以下条件后，关底的 4 脚 AC 会变成ゾディアック成员 AC（ゲミニ）。

1. 快速攻略直到关底广场。

2.AP 损伤 10000 点以下。

满足以下条件后，关底 4 脚 AC 会变成ゾディアック成员 AC（反转ゲミニ）

1. 快速攻略直到关底广场

2.AP 损伤 11000 点左右。

3. 完成"支援型击破"的サブクエスト。

4. 完成"炮台击破"的サブクエスト

运气比水平更重要的FTG

文 纱迦　美编 一刀

苍翼默示录 连续变幻EX	Arc System Works	格斗
X360 BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND		日版
2011年12月17日	1～2人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

随着2月23日《苍翼默示录 连续变幻EX》中文版的发售，国内又掀起了一股新的BB热潮。本系列虽然诞生时间不长，但是凭借出色的素质——尤其是厚道的剧情模式——吸引了大量玩家。有人甚至戏称，把本作当成GALGAME玩也是很有乐趣的。当然这一切还要归功于制作方的高瞻远瞩，从X360上的初代开始，游戏便坚定不移地推出了官方中文版，对于推广游戏起了很大的帮助。本作于去年发售的是日文版，日文版不含中文，但游戏内容没有区别。

基本系统

操作指南





文中的按键设置

玩家可在按键设置中自由更改

十字键	方向移动
X	A攻击
Y	B攻击
B	C攻击
A	D攻击

文中无特别指出的都以角色在画面左侧为例。

方向键上的8个方向及回中用小键盘的数字代替。

能量槽 Heat Gauge



在角色进行攻击、防御或是受创的时候，能量槽就会增加，达到一定程度后（通常是50%）玩家就可以使用超必杀技（游戏中称为DD技）等需要消耗能量槽的行动。当角色的体力槽低于35%时，即使站在那儿什么都不做，能量槽也会随着时间的流逝而增加。



▲Haku-men没有能量槽，取而代之的是Haku-men拥有属于自己的特殊的剑气槽。

一击必杀 Astral Heat



当对战进行到决胜局时（赢了这一局后自己会获得胜利），以下的几个条件：



1. 对手的体力低于35%
2. 自己的HG槽达到100%
3. 拥有一个可以使用的Burst

上述条件全部满足的话角色的头像就会开始闪烁，此时就可以发动一击必杀了（简称“AH”）。

快速取消 Rapid Cancel



快速取消简称“RC”。拥有50%以上的HG，出招打到对手时（被防亦可，但不能挥空）只要同时按下A+B+C三键就能以消耗50%的HG为代价，立即将招式的所有硬直取消，取消后可马上进行任意行动。个别角色的个别招式无法RC，如Tager的指令投在命中对手后的动作中不能RC。



防御/盾防/直防/盾直防



在对方发动攻击时按稳4或1可进行防御，防御时同时按下A+B键可以张开绿色的防护罩。普通防御在抵挡对手的某些招式时会消耗自身的体力，而通过防护罩来防御就可以避免被磨去体力，除此之外还可以拉开敌我双方的距离，制造从对方的压制中逃跑的空隙，但要注意利用防护罩防御时我方的硬直会增加。另外，在空中无法用普通防御来防御的招式（如Ragna地面上的623C等），张开防护罩即可防住。

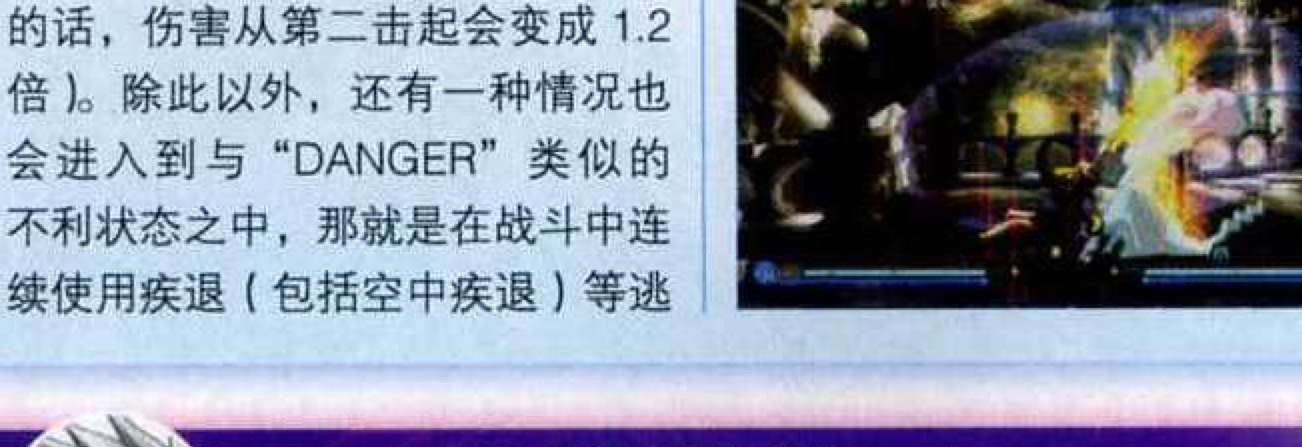
直前防御（简称“直防”）的意思是在对手的攻击命中自己的前8帧以内进行防御，这时角色全身会呈一瞬间的白光状态以表示直防成功。直防的好处是减少自身防御时的硬直，并且会增加3%的HG。直前防护罩指使用防护罩来进行直防，同时拥有直防和防护罩防御的特点：拉开敌我双方的距离、硬直比普通防御小且可以在空中防御原本不可普通空防的招式。



危险、消极状态

防护罩并不可以无节制地使用，张开防护罩时会消耗画面上方的 Barrier Gauge（防护罩槽），不使用防护罩时该槽会慢慢地回复。如果将防护罩槽全部耗尽的话角色会进入危险状态，此时角色的体力槽中会出现“DANGER”字样，危险状态下不仅无法使用防护罩，受到对手的攻击时所受伤害是通常状态下的 1.5 倍（若是连段的话，伤害从第二击起会变成 1.2 倍）。除此以外，还有一种情况也会进入到与“DANGER”类似的不利状态之中，那就是在战斗中连续使用疾退（包括空中疾退）等逃跑类的行动、不发动进攻等等的消极行为，达到一定程度时画面上会出现“Negative Warning”的警告，此时若再不接近对手或采取进攻之类的积极行动，就会进入消极状态，效果与危险状态相同。角色的周围会被红色的竖状线条围绕以表示处于消极状态中。







深渊模式

深渊模式的基本玩法就是玩家选择一个角色往下打，该模式一共为 4 个难度，分别为：100 层、300 层、999 层和无限层。一开始只有 100 层，打过 100 层后出现 300 层，依此类推。





基本规则

深渊模式其实有点像生存模式，敌人会不断出现，但比较有意思的是游戏加入了层数的设定。游戏中玩家只要对敌人造成一定的伤害，就会令层数不断增加。一开始的起点是 0 层，每 20 层会出现一个乱入者，乱入者一般都是比普通敌人厉害的角色，在深渊模式后期固定为 UM 角色。打败乱入者后有一次选择奖励道具的机会。

每打败一个对手，就可以按 FN1 键（可自行设定对应键位）进行中断保存。保存之后会退回深渊模式的难度选择画面，选择 CONTINUE 可以继续刚才的层数进行挑战，但一旦选择之后刚才保存的进度就会消失。不过虽然深渊模式的中断存档在读取后就会消失，但仍有办法用其他方法实现无限存档。方法是将游戏设定为自动存档，之后在深渊模式中选择中断保存，之后游戏会退到深渊模式的难度选择画面，这时再返回上一层，会回到游戏模式的选择画面，同时自动保存，这时可以再次进入深渊模式选择 CONTINUE。以后当你发现打不过的时候，只要立刻设法跳出游戏，之后再进深渊模式时，你就会发现中断存档依然有效。而跳出游戏的最快办法就是选择登出设定，游戏会立刻跳到标题画面。之后再重新登入即可。



道具商店

深渊模式和其他模式不太一样的地方就在于有道具的设定。当玩家开始一轮新的挑战时，可以先进商店采购道具。购买道具需要用金钱，金钱可以通过完成其他模式来获得，深渊模式本身也是赚钱的最佳途径，一般而言打到 2000 层能赚到约 45 万金钱。

在战胜每 20 层出现的乱入者后选择奖励道具，选择之后在完成深渊模式时该道具就会被收录到商店中，这样下次开始游戏时就可以直接购买。没有拿过的道具会有 NEW 的标识，方便玩家判断。注意除了层数减少外，奖励道具中的 HP MAX 以及金钱增加也不会被收录到商店中。

每打过一百层，就会有一次机会选择是否返回。选择返回的话，那么玩家之前取得的道具会增加到商店之中，获得的经验值和金钱会完全保留。前三个难度在抵达最大层数后会自动返回。但如果不幸在深渊模式中阵亡，虽然取得的道具、经验值依然有效，但金钱会停留在玩家阵亡的那一层，下次游戏时玩家需要再次抵达该层才能回收金钱。



强角推荐

深渊模式中的对手由于也能强化能力，加上 UM 角色横行，因此技术再高也很难保证全胜。不过只要合理利用条件，就算是不会玩格斗游戏的新手也能轻松通过。

一开始最值得推荐的角色就是新手模式的 TAGER。下面简单介绍一下 TAGER 的战法。

1. 按 B 键为威力巨大的一圈投，投中之后按 B 可以将对手从地面上抓起来。之后可以连按 X 出连续接，或者稍等一下再按 B 使用指令投。将对手从地面上抓起来后，如果有气的话长按 Y 键发动超杀几乎是必中的。

2. 不能靠近对手时可以用→+B 的突进技，命中之后再按一下 B 可以追加一下，也可以停顿一下后出一圈投。

3. 磁力槽满时可以用↓+B 来攻击对手，这是一个速度和判定俱佳的飞行道具。

基本上靠以上三招就足以搞定前 999 层的电脑。但从 1000 层开始，对方的 UM 角色横行，AI 也大幅强化，再靠 TAGER 就会非常吃力。这个时候你就需要更强的角色，那就是俗称泥巴的 ARAKUNE。

但是要想发挥 ARAKUNE 的实力，你需要有两个道具，首先是 ARAKUNE 的专用道具 CRIMSON PARTY，其效果为让对手陷入永久烙印状态；另一个是 TURN ULTIMATE，其效果为玩家角色变为 UM 角色（深渊模式不能直接选择 UM 角色）。永久烙印的 UM 版泥巴会时刻不停地自动发动虫攻击，在这个情况下游戏更像是射击游戏而不是格斗游戏，玩家要做的事情就是防御，看准时机冲过去放两个超杀。有了以上两个道具，就算只用一只左手动动方向键，过 2000 层也不是梦想。

除了上面推荐的 CRIMSON PARTY 和 TURN ULTIMATE，第 3 个道具推荐用 ANTI-DD。ANTI-DD 的效果是封印对手的 DD 技（即超必杀），有了这个道具，泥巴的满天弹幕几乎可以说是绝对安全的。不过需要注意的是还是有部分角色的 DD 技不会被封住的。





画廊模式全收集指南

画廊模式是本作单机模式的另一大重头，也关系到部分成就，其中最麻烦的一条要属全收集。下面就为大家简单介绍一下全收集的方法。

100%收集的条件

要想达成全收集，需要满足以下条件：

1. 街机模式全角色通关。
2. 故事模式 100% 完成。
3.《教えて！ライチ先生》5 话的问题全部答对。
4. 等级达到 20 级。

对于已经在前作《苍翼默示录 连续变换》中达成故事模式 100% 的人来说，当你将全部新剧情完成之后，虽然故事模式会显示为 100%，但为了凑齐全画廊，你还需要满足以下条件：

1. 打出除**ハクメン**、**マコト**、**ヴァルケンハイン**、**プラチナ**、**レリウス**外的全部角色的搞笑结局。（各结局分别对应画廊模式 SP CG 中的 1、4、5、6、7、8、16、22、32、33、34 号。）
2. 完成 BBCT 总集编、TURE END 编。（对应部分影片和成就 / 奖杯。）
3. 完成**ラグナ**编、**ノエル**编、**アラクネ**编、**ツバキ**编、**ハザマ**编的真 END。（对应部分影片，其中**ハザマ**编的影片出现在一开始，看完退出即可。）



全角色全结局条件





要想达成各角色的 100% 路线，所有选项都要选一遍。所有战斗除下文注明的以外，均需要取得胜利。一开始不能选择全部角色的剧情模式，不过随着玩家将既有路线全部完成，这些内容都会开启，其中包括真结局和本作新增的几个篇章。至于《BBCT》的总集篇是一开始就能直接选择的。

Ragna

真结局 选择“面倒だが起きる。”→战胜 Rachel。

ANOTHER 选择“面倒だが起きる。”→输给 Rachel。

搞笑结局 选择“目を开いてみる。”

Jin

真结局 选择“左足から飞ぶ。”→战胜 Rachel。

ANOTHER 选择“左足から飞ぶ。”→输给 Rachel。

搞笑结局 选择“右足から飞ぶ。”（完成其他结局后出现）

Noel

真结局 选择“话が通じない。冷静にさせなきゃ！”→选择“付いていかない。”二、选择“ここは战略的撤退ね。”

ANOTHER 选择“话が通じない。冷静にさせなきゃ！”→选择“付いて行く。”

搞笑结局 选择“话が通じない。冷静にさせなきゃ！”→选择“グ－とお腹がなり、お互いに颜を见合わせる。”

Rachel

真结局 选择“声をかけない。”→选择“仕方ないから游んであげるわ。”

ANOTHER 选择“声をかけない。”→选择“ハクメンに任せるわ。”

搞笑结局 选择“声をかける。”

Taokaka

真结局 选择“探しに行くニャス！”→战胜 Noel。

ANOTHER 选择“探しに行くニャス！”→输给 Noel。

搞笑结局 选择“めんど－だしここで待つニャ。”

Tager

真结局 第一个选项可任意选→选择“ヌ－はこいつか。”→选择“攻击をかわし後退する。”

ANOTHER 第一个选项可任意选→选择“ヌ－はこいつか。”→选择“攻击に对し反击する。”

搞笑结局 第一个选项可任意选→选择“ええと、确か合言叶はメ－だったな。”

Litchi

真结局 选择“诊疗所に归る。”→选择“何かおかしい……”

ANOTHER 选择“诊疗所に归る。”→选择“彼の愿いを叶える”

搞笑结局 选择“气のせい。このままここに残る。”

Arakune

真结局 选择“ラグナを取り入む。”→选择“ワレは苍を求める者。全ての探求者。”

ANOTHER 选择“ラグナを取り入む。”→选择“根元とは?”

搞笑结局 选择“ラグナを吐き出してしまう。”

Bang

真结局 选择“各地で情报をあつめるでござる。”→选择“拙者も丁度腹が减ってきたところでござる。仕方ない。”

ANOTHER 选择“憎きジン＝キサラギを探すでござる。”

搞笑结局 选择“各地で情报をあつめるでござる。”→选择“饭のことばかり考えおって、おしりぺんぺんでござる。”

Carl

真结局 选择“もう构わないでください！”→选择“父さんの情报取得を优先する。”

ANOTHER 选择“もう构わないでください！”→选择“姉さんが反应を示した方に向かう。”

搞笑结局 选择“考え直しバングさんの话を闻く。”

Hakumen

真结局 选择“ジン＝キサラギを信じ上に向かわせる。”

ANOTHER 选择“やはり私がテルミを讨つしか……。”

A-11

真结局 选择“流れに身を委ねる。”→战胜 ν－13。

ANOTHER 选择“流れに身を委ねる。”→输给 ν－13。

搞笑结局 选择“转移地点を演算する。”



Tsubaki

真结局 一、选择“情报を传える。”；二、→选择“情报を传えない。”并战胜 Carl。满足以上两个条件之一后，在战胜 Noel 时 DD 技和 AH 技的使用次数不超过 3 次。

ANOTHER 一、选择“情报を传える。”；二、→选择“情报を传えない。”并战胜 Carl。满足以上两个条件之一后，在战胜 Noel 时 DD 技和 AH 技的使用次数超过 3 次，

搞笑结局 一、选择“情报を传える。”；二、→选择“情报を传えない。”并战胜 Carl。满足以上两个条件之一后，输给 Jin。

Hazama

真结局 选择“さて、急いで准备を始めましょう。”→战胜 Jin。→战胜 Ragna。

ANOTHER 选择“さて、急いで准备を始めましょう。”→输给 Jin。

搞笑结局 选择“まず、「アレ」をしない事には……始まりませんね。”

注：按真结局路线走，但在最后输给 Ragna，也有特殊剧情。

Makoto

真结局 选择“おし、气合入れてがんばろう。”（完成其他结局后出现）→选择“とにかくノエルとツバキを探す。”→任意选择对手。

ANOTHER 选择“おし、气合入れてがんばろう。”（完成其他结局后出现）→选择“ジンが心配なので后を追いかける。”

搞笑结局 选择“そういえばみんな元气かな。”（完成其他结局后出现）

Valkenhayn

真结局 选择“そろそろレイチエル样がお归りに。”→选择“主人を信じるのが从者の劝め。”

ANOTHER 选择“そろそろレイチエル样がお归りに。”→选择“レイチエル样の身が心配だ。”

搞笑结局 选择“不稳な气配を感じる。”

Platinum

真结局 选择“おい、そこのおつばいお化け。”→选择“バングの后を追う。”

ANOTHER 选择“おい、そこのおつばいお化け。”→选择“あの人形が气になるカルルを追う。”

搞笑结局 选择“うあぁぁあん、兽兵卫样のばかやろぉぉ。”

Relius

真结局 选择“この辺りだと思ったが。”→选择“この气配に气なるな。”

ANOTHER 选择“この辺りだと思ったが。”→选择“旁观者は邪魔だな。”

搞笑结局 选择“违うな…もう少し手前の道を见てみるか。”



全成就攻略

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	90 点 /7 个
全成就所需时间	25 小时
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	运气

本作的全成就难度与前作（即《苍翼默示录 连续变幻》）相比，无疑是低了不少。前作最坑爹的两个难点：网战 50 级和 100 条连续技，在本作中被大幅削弱。这次游戏只要求 20 级，而且单机也能升等级，所以毫无难度可言。而本作依然要求 100 条连续技，但这回可用角色高达 19 人，而每个角色的连续技数量增加到 15 条，这意味着玩家就算只完成每个角色的 6 条连续技，也是绰绰有余的。

但本作也有部分难点成就。首先是网战，本作的日版发售时由于其他版本还未发售，因此完全不像前作那样到网上一搜就有人。另外本作有 3 个网战成就需要在组队战中获得，这也意味着最低要有三个人才能成团。另一个难点成就是深渊模式全道具收集，这个成就说难不难，但比较考验玩家的耐心。根据玩家的运气不同，全成就时间会在 20~40 小时内波动，但不管怎样这并不是一个难到逆天的成就。

总的来说，只要你能找到两名愿意和你刷成就的战友，就算是对格斗游戏比较苦手的玩家，也能够达到全成就。

角色限定成就

角色限定成就基本上就是本作的全部隐藏成就，每个角色都至少有 1 个相关成就，其中新角色 Relius 有两个，一起 20 个。剩下两个秘密成就详见后文。这些角色限定成就不能在训练模式、故事模式、深渊模式中获得，但可以在对战模式中解除，因此开双手柄的话简直毫无难度。下面介绍的办法中，如无特殊要求，都建议将 2P 定为 Λ-11，因为她的 C 长按为多段攻击，可以很轻松地实现直防，这样加气飞快。以下这 20 个成就对于有系列经验的人来说两个小时内就能搞定，完全是送分内容。

注：本作的连续技分真连和伪连两种，区别在于伪连的连击数为蓝色，而真连为红色。所有连续技相关成就都要求在真连情况下完成。

常用标识

DD	超必杀技，需消耗 50% HG
AH	一击必杀技，需消耗 100% HG
HG	能量槽
J	跳跃
RC	快速取消



这就是苍之力量！ 20点
これが苍の力だ！

成就说明 用 RAGNA 在对战中打出 90 Hits 以上的连段。

成就拿法 这个成就可以算是角色限定成就中最难的一个，不过事实上也不是很困难。最简单的办法就是先蓄满 100% HG，然后将对手逼至版边，首先发动 214214D，之后输入：5B → 5D（2 HITS）→ 214D → 6A →（大跳）JC → JD →（二段跳）JC → JD → 214C →（前冲）5D（2 HITS）→ 214214D。

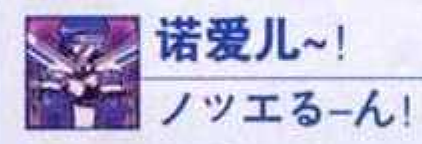
这套连招最难的地方就在于空中的 214C 后前冲 5D，不过稍微练练就不会有问题。



冰结 20点
冰结

成就说明 JIN 在连段中，236D、623D、214D 全数命中对手。

成就拿法 推荐连段：版边 236D → 623D → 6C → 微延迟 214D，需要 75 的气，难度很低。



诺爱儿~！ 20点
ノエる~ん！

成就说明 用 NOEL 时，用 632146D 的首发命中后自动追加的ネメシススタビライザ－击倒对手。

成就拿法 超级简单的成就，裸杀的威力是 2200 多，注意对手别被一开始的乱枪扫死就行了。

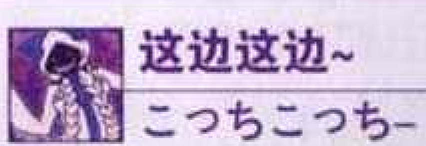




忏悔吧 20点
忏悔なさい

成就说明 用 RACHEL 时，一次连续技中令对手触电 15 次以上。

成就拿法 推荐连段，100% HG 时，版边 214A →青蛙命中对手后补两个 632146C 即可，没有难度。



这边这边~ 30点
こつちこつち–

成就说明 用 TAOKAKA 时，在连段中用 JD、J8D、J2D 命中对手。

成就拿法 版边 6A（2 HITS）→ J8D → J5D → J2D，轻松搞定，还不用气。



不要以为能简单获胜！20点
简单に胜てると思うなよ！

成就说明 用 TAGER 时，若对手的体力占优势，用 DD 技中的两圈投命中对手并直接取得本小局的胜利。



各家1万6千！ 30点
各家1万6千オール！

成就说明 用 LITCHI 时，连段中大车轮的所有攻击均命中对手。

成就拿法 首先说明一下，大车轮的攻击一共6段，前5段需要在DD技发动时的暗转画面手动以方向+D键来输入，最后一段会延迟自动落下追打。最简单的办法就是将对手设为TAGER，将其逼到版边后5B→2C→大车轮→大车轮暗转中6D6D9D9D9D，之后待TAGER落下时看准时机以B或236B追打。



怒首领虫 大往生 20点
怒首领虫 大往生

成就说明 用 ARAKUNE 时，烙印状态下的连段中，召唤出全部虫。

成就拿法 100% HG 时版边，让对手进入烙印状态后连放两个236236C的超杀，在超杀命中时同时狂按ABCD四个键，一般来说试上两三次肯定就能成功。



狮神忍法究极奥义！ 20点
シシガミ忍法究极奥义

成就说明 用 BANG 时，一局中维持30秒以上的风林火山状态。

成就拿法 风林火山状态需要凑齐风林火山图标后输入632146D来进入，只要BANG不死，风林火山状态可以一直保持，调双打无任何压力。



姐姐，这里由我来！ 20点
姉さん、ここはボクの出番！

成就说明 用 CARL 时，连段中带入236A/B、623C、J214C。

成就拿法 最简单的做法就是100% HG时，版边623C→632146C→（RC）236A→空中214C。无难度。



安定的白面 20点
安定のハクメン

成就说明 用 HAKU-MEN 时，打出10000伤害以上的连段。

成就拿法 历代都有的成就，这次更简单。先让2P陷入消极+DANGER状态，梦幻→632146C蓄力至最大即可。注意距离太远会让伤害大降。



攻击·攻击·攻击 20点
攻击·攻击·攻击

成就说明 用 Λ-11- 时，一局中使出全部的D系通常技，包括：5DD、6DD、4DD、2DD、JDD、J2DD。

成就拿法 乍一看难度不低，但实际上以上D系通常技不要求在一个连续技中出完，因此一个个对着出就行了，简单到极点。



生存战略！ 20点
生存战略！

成就说明 用 TSUBAKI 时，在连段中使用全部D系的必杀技

成就拿法 5格D槽+50% HG+自己背靠版边，214214D→236D→236D命中后交换位置→22D→623D→J236D→J214D→214D。需要略加练习，会搓波动拳升龙拳的人就能搞定。



喂喂，没事吧？ 20点
おやおや、大丈夫ですか？

成就说明 用 HAZAMA 时，在连段中用裂闪牙、牙升脚、残影牙命中对手。

成就拿法 知道方法就很简单。50% HG+版边，残影牙→牙升脚→（RC）裂闪牙。

危险度、最大等级 30点
危险度、最大レベル

成就说明 用 μ12 时，连段中设置4个D系炮台

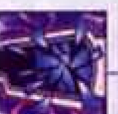
成就拿法 版边，5B→5C→63214C→前冲5B→6A→J2C，下落途中JD→落地2B→5C→2C→此时炮台会命中对手，J2C→下落途中JD→落地2B→6A→JC→J2C→落下途中任意方向最速设置两个炮台。如果你觉得挺崩溃，那么就等你升到12级的时候再来吧！12级后去画廊模式买下UM版μ12，之后在50% HG时输入34123646A就能搞定。这是UM版μ12的隐藏DD技，出招表中没有记载，若你手残出不来，可空中接两圈来完成，无压力。

A等级 20点
Aクラス

成就说明 MAKOTO 的236236D三段超杀全部以LV3蓄力等级命中对手。

成就拿法 这个没有太好的方法，只能靠自己去试。不过由于按住D键时蓄力槽的速度慢得可以，相信不用太多时间就能掌握。

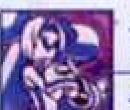




跟现役时候差很多了… 20点
现役の顷とは程远いのですが…

成就说明 使用 VALKENHAYN 打出30 Hits以上的连段

成就拿法 满足AH技发动条件时，版边2A×2→2C→6B（2 HITS）→5C→AH技。



全部都是露娜的！ 20点
全部ルナのだぞ！

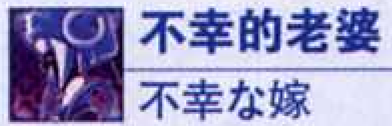
成就说明 用 PLATINUM 时，一局中装备过所有道具

成就拿法 狂按D就可以了。



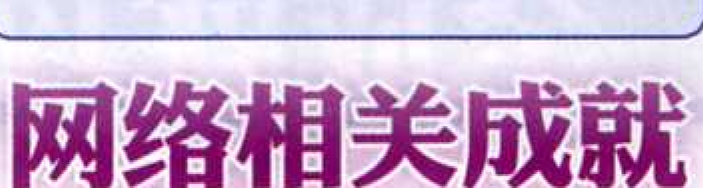
节电中 10点
节电中

成就说明 用 RELIUS 时，在一次都没有消耗光人偶槽的情况下取得一小局胜利。



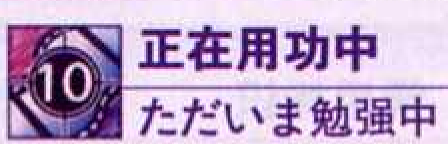
不幸的老婆 10点
不幸な嫁

成就说明 用 RELIUS 时，消耗光人偶槽。



网络相关成就

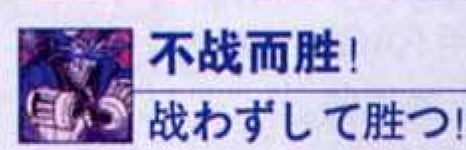
本作网络成就比前作简单了很多，前作50级的成就差不多要消耗玩家8个小时，而且还是有人帮忙的情况。不过本作新增的组队战模式最低要求2对1，因此要想刷成就得至少三人才能成团。



正在用功中 10点
ただいま勉强中

成就说明 观看【REPLAY THEATER】中的录像10次以上。

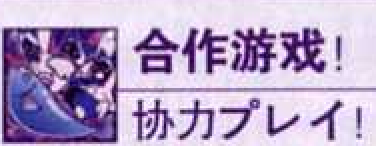
成就拿法 随便打一场网战就能保存录像。和前作一样，可以把同一场录像连看10遍，而且刚开始就退出也算一次。



不战而胜！ 20点
战わずして胜つ！

成就说明 在网战的组队战时，没有上场就取得胜利。

成就拿法 本作的组队战是在PLAYER MATCH中进行的，有两种方式可选，一种是《KOF》式的接力赛，另一种是田忌赛马式的对抗赛。此成就的意思是让你选择接力赛时，你在本队的后列出场，而还没轮到你出场时，你的队友就已经全灭了对手。这个成就要求最低3人，比如AB一组对抗C，首先是A对C，如果A直接获胜，那么B就能解除该成就。



合作游戏！ 10点
协力プレイ！

成就说明 在【Player Match】中累计参加过10次组队战。



友情的证明 10点
友情の证

成就说明 在【Player Match】中取得一场组队战的胜利。



差不多习惯了吧 30点
そろそろ惯れてきたかな

成就说明 任意一名角色的PSR超过200。

成就拿法 PSR是对玩家技术水平的一个评价值，PSR值只有在RANKED MATCH中出现，获胜时增加，败北时减少。本作的PSR算法有了很大变动，基本上只要胜利就起码有6点入账。而且就算是对上比你等级低很多的对手，获胜后一样有不低的PSR值增加。PSR值是分角色计算的，因此和战友对刷时，如果轮到你扮演输家，可以另外开一只不用的角色，这样就不用担心PSR值减少。一般来说获胜35场左右就可以升到200点了。



渐渐习惯胜利滋味了 10点
胜ち癖がついてきた

成就说明 在【Ranked Match】中累计获得3场胜利。

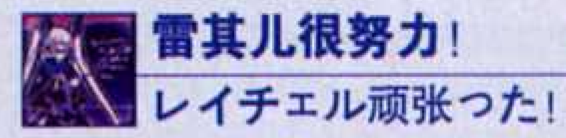
不知不觉就100战 10点
いつのまにか100战

成就说明 在【Ranked Match】中累计对战达100次。

成就拿法 笔者在取得本作全成就时只有日版，在Xbox LIVE上玩的人很少，人少也使得对刷变得更加简单。笔者的做法采用了前作刷PLAYER MATCH的办法，即赢的一方选Noel，输的一方选Rachel，双方都开连发A键（A键均对应D）。然后设定好搜索条件，确保只会彼此搜索到，如此一来只要4个小时就可以挂完机，而且全程无需手控。诚意推荐！

其他成就

剩下的部分中，最麻烦的就是画廊和深渊模式。这两个部分的内容在前面已经介绍过了，大家可以自行研究，下面不再赘述。



雷其儿很努力！ 10点
レイチェル顽张った！

成就说明 完成【TUTORIAL】的所有教程。

在游戏场也能全破的实力 10点
ゲーセンでもクリアできる实力

成就说明 打通一次【ARCADE】模式，难度不限。



丛云要觉醒啦！！ 30点
丛云の觉醒だ！！

成就说明 打倒【ARCADE】模式里的隐藏BOSS。

成就拿法 隐藏BOSS μ-12的出现条件是：不接关，途中使用AH命中过对手一次，对难度没有要求。需要注意的是Noel、Hazam、μ-12三人即使满足条件也见不到隐藏BOSS。



被打倒才是真正的开始！30点
倒してからが始まり

成就说明 打通一次【SCORE ATTACK】模式。

成就拿法 推荐角色还是新手模式的TAGER，用法参见前文。和过去一样，本模式不能接关，但可以随时用2P手柄乱入来救急，等于是有了变相的无限接关。



不放弃的心 10点
くじけぬ心

成就说明 挑战【UNLIMITEDMARS】模式10次。

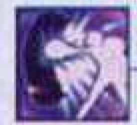
成就拿法 进入第一场战斗后按下START键选择回到主菜单，然后再选取该模式进入战斗，重复前面的步骤10次即可快速取得。



Unlimited的洗礼 10点
アンリミの洗礼

成就说明 在【UNLIMITEDMARS】模式中遇到TAOKAKA，然后被它超杀召唤出来的小猫的炸弹炸伤。

成就拿法 此模式的第一个对手固定为TAOKAKA，你要做的事情就是耐心等待。炸弹需要经过一段时间后才会爆炸，炸弹爆炸时不能防御。一般来说十次挑战完成前肯定能解。



不眠不休地努力！ 10点
时间を忘れて练习あるのみ！

成就说明 在【TRAINING】模式中连续游玩30分钟以上。

成就拿法 和前作一样，光是放着不动是不算时间的，可以用连发手柄来搞定。



基本技巧专家 10点
基本技マスター

成就说明 完成【CHALLENGE】模式中累积50个挑战。





高等技巧专家 30点
上级技マスター

成就说明 完成【CHALLENGE】模式中累积100个挑战。

成就拿法 和前作要求一样，但由于角色更多，而且每条连续技都被独立开来，总的来说难度比前作那是有直线下降。



现在还只是入口 10点
まだ入り口です。

成就说明 击败【ABYSS】模式中DEPTH 100的最终BOSS。



中间地点 20点
中间地点

成就说明 击败【ABYSS】模式中DEPTH 500的最终BOSS。



到一个段落了 30点
一区切りですね。

成就说明 击败【ABYSS】模式中DEPTH 999的最终BOSS。



Complete Abyss！ 50点
コンプリートアビス！

成就说明 开启【ABYSS】模式中商店里的所有道具。

成就拿法 本作最难的成就，没有之一。因为深渊模式中出现的道具是完全随机的，而且已经获得的道具也不会降低出现几率，要想集齐需要莫大的耐心。运气好的玩家大概8小时内能够完成整个深渊模式，运气不好的人可以需要20小时甚至更多时间。

能力数值道具和层数跳跃道具会在前999层中出现，层数越高，出现的数值越高，不是很难。各角色的专用道具获得方法有两种，一种是以该角色完成深渊模式时必定获得，另一种是从1000层开始随机获得。推荐以前者的方法来获得，可以调100层的难度，进商店买到90层，这样只要几分钟就能完成一轮，之后就可以拿到该角色的专用道具了。

而最麻烦的当属角色性能道具。实践证明，所有的角色性能道具都可以在1000层之后刷出来，但几率都不高。由于打败乱入者后出现的奖励是随机的，玩家可以用S/L的办法来刷，但算上读盘和进出游戏的时间，有这工夫倒不如继续往下打更值，还能赚钱。而在这些角色性能道具中，最麻烦的几个当属以下几个：

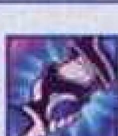
AUTO HEAL LV3（2340）
LIFE REGAIN UP LV3（1720）
HEAT RECOVER LV3（920）
SAVING RAPID LV3（1020）
HEAT KEEP LV3（1500）
EXTRA BURST LV3（1200）
LUCKY PUNCHER LV3（1280）
REVENGER LV3（1040）
BERSERKER LV3（1020）
ENEMY HET DOWN LV3（720）
ENEMY SPD DOWN LV3（1000）
ANTI-AH（2040）
ENEMY AI DOWN LV3（1560）

括号中的数字为笔者刷出来的层数，但实际上意义不大，因为一切都是随机的。其中普遍反应最难的一个技能是AUTO HEAL LV3，笔者是2340层刷出来的，而LIVE上的一名好友是1080层刷出来的，可见一切都是运。

让我认真起来就是这样子 40点
本气出したらこんなもんよ

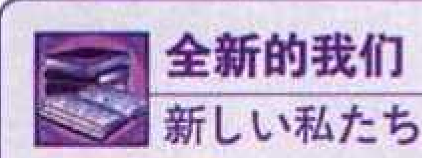
成就说明 在【ABYSS】模式中将所有数值提升至50以上。

成就拿法 当商店里的物品够多时，光是花钱就能把全能力买成+45的状态，因此这个成就真心不难。



旧时的记忆 10点
いにしえの记忆

成就说明 打通【STORY】模式中第一栏《BBCT》的故事回顾。



全新的我们 20点
新しい私たち

成就说明 打通【STORY】模式中MAKOTO、VALKENHAYN、PLATINUM、RELIUS的真结局。



连接到下一作！ 30点
次回作に续く！

成就说明 打通【STORY】模式中的真结局。



Gold Man 20点
ゴールドマン

成就说明 金钱累积到100000。

成就拿法 本人全成就时，买光所有的东西，还剩75万没处可花，所以，你懂的。



给你这世界的一半吧 10点
世界の半分をやろう

成就说明【GALLARY】模式中的收集率达到50%。



这个世界是属于我的！50点
この世界は私のもの！

成就说明 收集完【GALLARY】模式中的所有要素。



等级20 20点
レベル20

成就说明 玩家等级达到20级。

成就拿法 本作的玩家等级在单机模式和网络模式中均可以增长，因此20级只是时间问题。个人全成就时的等级为26级，仅供参考。



华丽的攻击 10点
华丽な攻击

成就说明 用Stylish的操作模式取得一场胜利。

成就拿法 Stylish模式也就是新手模式，随便赢一个对手即可。



Over Kill 10点
オーバーキル

成就说明 对濒死的对手造成大伤害并取得胜利。

成就拿法 最保险的办法就是给濒死的对手来一个TAGER的两圈投DD技。



文 华尔兹 美编 NINA

GEARS OF WAR 3

《战争机器 3》推出已经有一段时间了，不过本着常玩常新的原则，EPIC 不断放出新的 DLC 来吸引玩家不停的融入战斗中。尤其是第 2 弹 DLC 内容兰姆之影，其厚道程度不言而喻。随 DLC 附赠的成就也颇为厚道，不过在第 3 波 DLC 菲丽再起中，全勋带和两次转生相信难倒了不少玩家，不过比起本篇的非同反响 3.0，这两个显然有些毛毛雨。

战争机器3		Microsoft	动作射击
X360	Gears of War 3		美版
	2011年9月20日	1～10人	59.99美元
	对应3D显示设备		17岁以上玩家

DLC1:Horde Command Pack持久战指挥套件

放出时间：2011年11月1日
售价：800MSP
成就点数：250G

追加内容：3 张地图——亚祖拉、捐血车、废弃船舱；三个新人物——黑甲护卫、“农民工版”蒂奇和一位女性角色；两种武器涂装；持久战的防御工事进化。

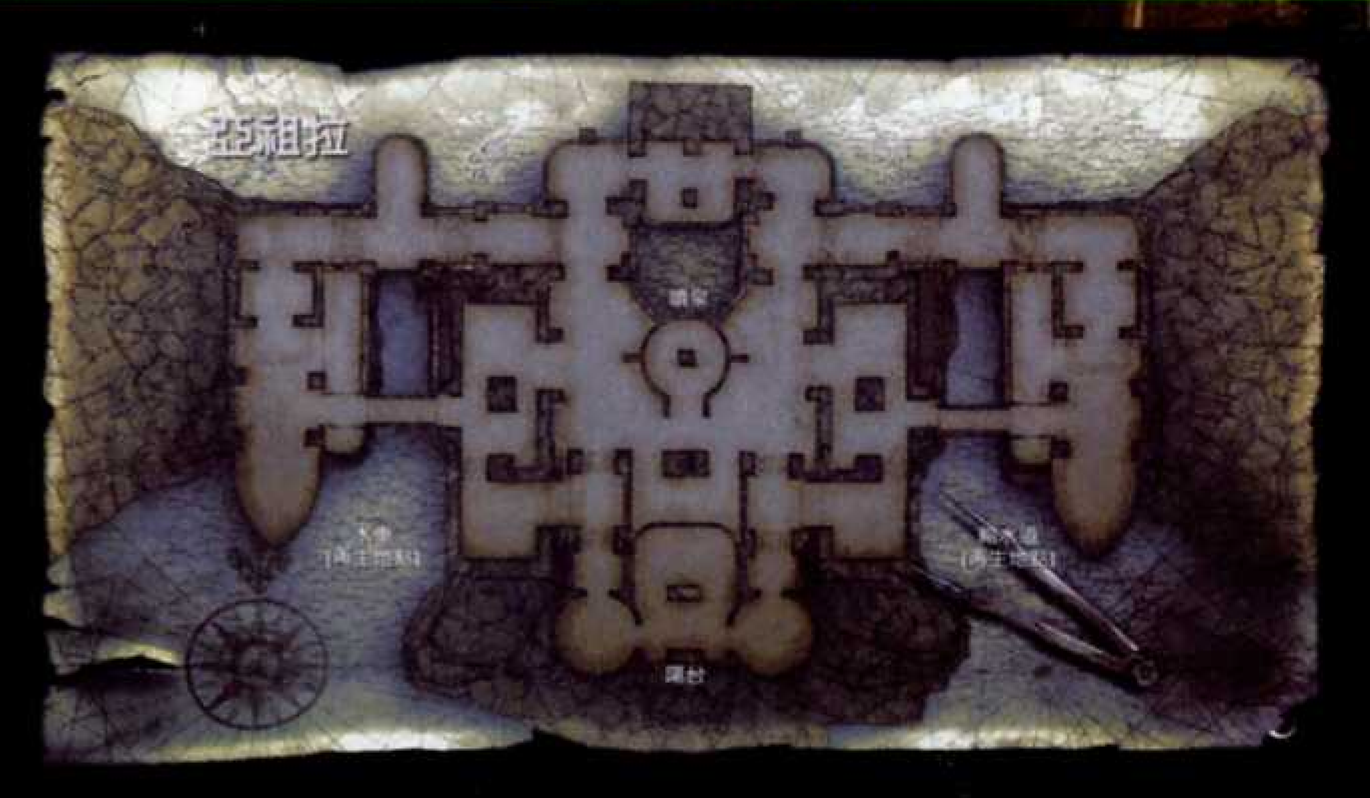
说明：持久战扩充内容“指挥中心”开启条件为炮台升级能力为 8 级。指挥中心会为玩家提供黎明之锤，迫击炮、狙击部队等火力援助，实用度尚可。普通一级的指挥中心为将一定范围内的兽族全部狙死，升级后为全场用一次迫击炮，范围更广。

诱饵、岗哨和银背都可以在原先的基础上再次升级，使得一些之前比较鸡肋的工事实用了很多。诱饵满级之后会变成黑甲护卫，也就是多一个 AI 帮助玩家战斗，不过在疯狂难度下容易被秒杀。岗哨升满会变成喷火状态，对付女兽人不错。银背升满后可以使用战役模式中按 A 之后的大炮，威力堪称一绝，升级要花费 50 万，准备好钱吧，用银背升级后的大炮杀 500 个敌人可以拿到一个新增成就。

亚祖拉

亚祖拉这张地图地势很明显，没有绝对的优劣地形，战斗一开始在敌我双方的初生位置附近就准备了狙击枪，两把狙击对射的情况时有发生。狙击枪的另一个用处是可以用来狙击中间试图取得榴弹炮的敌人，不过对方在拿榴弹前多半会选择用烟雾弹掩护。亚祖拉的榴弹炮和钻地兽会在不同回合出现，哄抢武器以榴弹为主。而上方阳台附近的战斗主要集中在火焰以及破片出一种的雷上。上方的黎明之锤或者幕丘机枪由于位于高处的优势地形，也有一些价值，由于露天室外场景不多，亚祖拉使用黎明之锤轰下面的敌人机会不多，不过如果能抓到好的时机，效果还是非常不错的。这个地图的几个拐角处比较适合猥琐，在最后阶段玩家冲锋时还是小心行事的好。

新增地图分析





废弃船舱

废弃船舱是最适合蹲点阴人的地图，尤其是中间场地通往对方所在处的过道那里，经常有人在那用双管蹲点，移动的时候走到拐角附近要多加小心。拿雷点和商场地图有些相似，除了对面外，从环形场地的房间也可以攻击这里。中间的场地足够开阔，大多以远枪对射为主，升降掩体的开关作用不大，如果以团体阵容向对方场地压迫的话推荐将其升起。这张地图最牛的地方在于可以开启场地中的银背机甲，在对战开始4分半后，场地中央附近会有一个按钮可以按，按下后即可使用银背机甲。其实银背机甲与人对战挺有意思，虽然拥有绝对的火力和持久力，不过缺点在于移动上的笨拙。银背机甲虽然皮厚血多，但坐在里面的玩家一样容易死，一对一的时候面对银背机甲在远处扔个火焰雷就能和对方说再见了。



捐血车

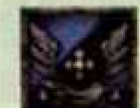
2代的经典地图之一，台阶上的高低结构十分明显，并且两边都存在这样的地势，不过由于从拿雷房间可以直接通往阶梯上方，整体上要比天桥等地图平衡不少。下方庭院的狙击枪和机械弓出一种应该是一开始主要的抢夺点，抢到后就可以跑回上方"蹲点"了，注意在旁边的门附近插雷，免得被偷袭。双方都有雷房间，并且这个房间是通往高处的必经之路，不用说，后期里面多半是布满了雷，进入前还是先扔个烟雾弹保险。初生地医院和餐馆最靠里的房间乃最适合猥琐的第一地点，以前2代队长包围战队长一般都在这里猥琐，其阴险程度可想而知……

成就相关

成就数量：250点/5个
难度：★★☆☆☆
在线成就点数：150点
全成就所需时间：5小时左右
有无会错过的成就：无
有无不影响成就获得的秘技：无
有无成就BUG：无
特殊要求：无



成就获得指南


最佳主持人 25
The Host with the Most

成就条件：在Horde Command Pack地图中主持任意一场由5名玩家开始的未公开持久战（任意难度）
取得方法：注意是Horde Command Pack地图，选择亚祖拉这地图最为保险。只要打过一轮便可。


赶尽杀绝 25
Places to See, People to Destroy

成就条件：在Horde Command Pack地图中主持任意一场由5名玩家开始的未公开杀戮战场（任意难度）


重槌出击！ 50
It's Hammer Time!

成就条件：将持久战模式中的"指挥中心"升到第4级
取得方法：防御工事的出现方法为炮台8级，炮台等级不够的话就去简单难度的天桥打第49波，开个强力完美上弹属性变化，赚钱最多，杀到最后一个敌人后自杀，钱保留。之后选择从本轮再开，买个炮台然后属性变化器友军伤害打开，将炮台反复打坏反复修，这是相对来说最快的方法。不过过程比较枯燥，玩家用此方法单人从第一轮打到50轮大概可以升3级左右，相对乐趣多一些。

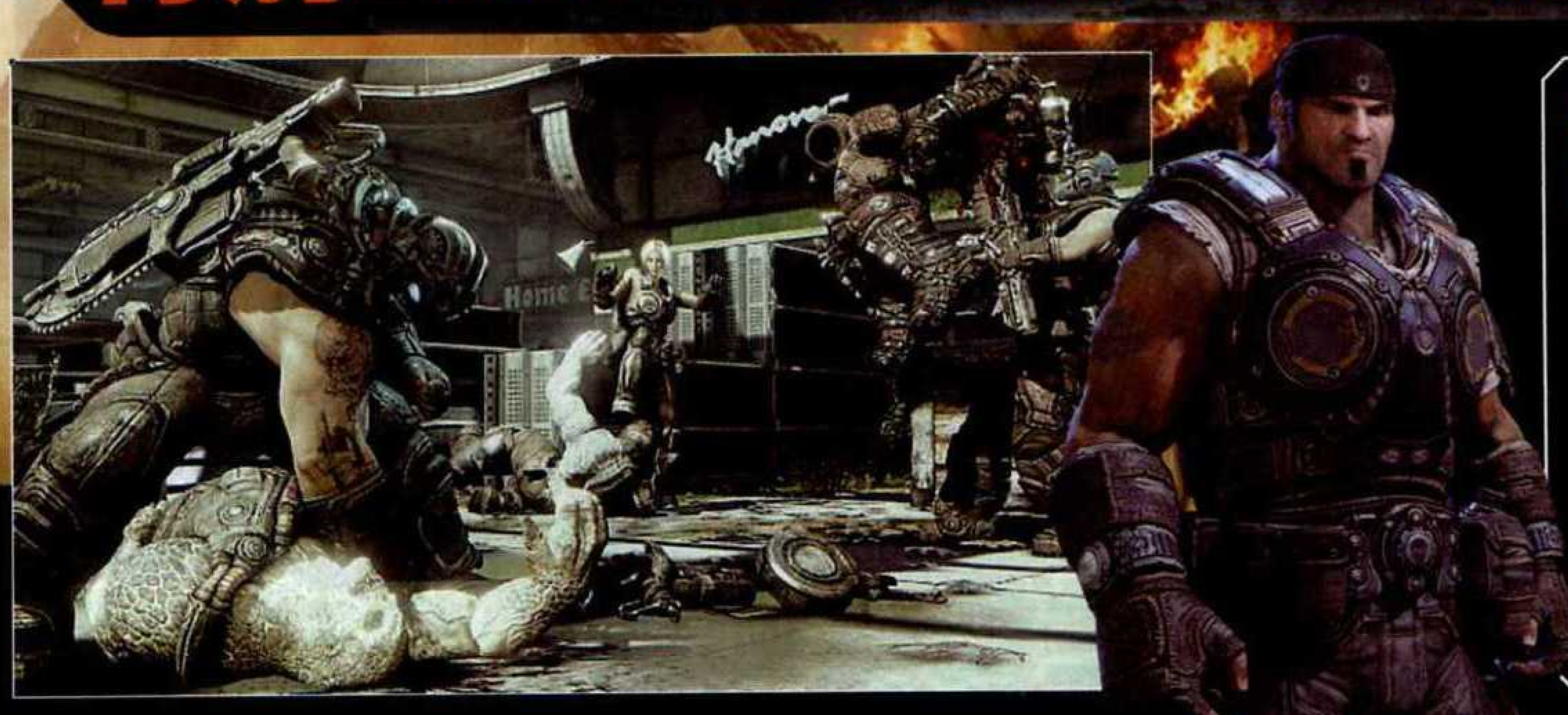

超级火力 50
What Does This Button Do?

成就条件：任意地图中，使用银背机甲的火箭杀死500个敌人
取得方法：这个成就有点难度，首先需要将银背机甲升至最高等级才能使用火箭。升级银背其实要的最多的就是钱，赚钱和刷升级经验的方法同上。等买到升好后就可以慢慢积攒杀人数量了。建议单人去打"爬升"这张地图，打完50波还能解锁新DLC的成就。


消灭兽族（王者至尊） 100
Kill Locust (Like a Boss)

成就条件：由5名玩家扮演黑甲护卫，在困难难度击退一波每十轮出现一次的BOSS。
取得方法：打1-10轮即可，注意是困难难度。

特别DLC:Versus Booster Map Pack



放出时间：2011年11月24日
售价：免费
成就点数：无

追加内容：5张对战地图——包括之前的亚祖拉、捐血车、废弃船舱，以及来自1代的沼泽湿地和钟塔两张地图。

说明：本次更新为免费为玩家放出，不过新地图仅限于对战无法进行持久战或者杀戮战场，新增人物和持久战的新内容是只有购买了DLC的玩家才享有的。

新增地图分析

沼泽激戰



沼泽湿地

这个地图最大的特色就是可以破坏中间的发电机召唤蝙蝠袭击三个点的敌人，这三个点其中两个是双方都有的狙击枪所在处，另外一个则在中间废弃小屋中的榴弹炮位置。为了防止任何一方企图趁乱抢到榴弹，可以跑过去先把发电机打坏，然后慢慢与对方周旋。狙击枪拿到后建议不要待在原点的位置，移动到旁边的掩体后，以免被蝙蝠干扰。这里狙击的点主要是对面拿雷以及下面榴弹所在的位置。另外，从这里可以直接打中发电机。房屋的点只出榴弹，不要被对方抢先了。

钟塔

钟塔虽然拥有高低地势，不过优势非常不明显。拿榴弹的桥梁地带结构比较深，在取得前估计难免会和旁边同时出现的对方队员厮杀一番，攻下这里后迎击敌人大多以远程武器为主。拿榴弹的对面上方阳台场地多半会有敌人狙击，对面下方的雷房间同样是哄抢的主要地带。初生地的场所四通八达，比较适合多人防守，最后猥琐的地方推荐以雷区为主，捡个手雷在身上不至于被人抽脸。

PS:沼泽湿地彩蛋

沼泽湿地在攻击中间发电机后，三个地点会有蝙蝠出现，不过在持久战中，蝙蝠出现的时候会在三个地点随机出现一把屠刀，需要玩家在蝙蝠群中快速拿到。

屠刀一共会出现四把，前三把随机出现在三个位置之一，最后一把则会出现在中央的房间附近，四把全部拿到后即可获得无需弹药箱的火神炮和直接4级的指挥中心，火神炮单人即可使用，由于这把屠刀会随机出现，建议多名玩家在指定地点等着，一出现就快速取得。



DLC2-RAAM's Shadow兰姆之影



放出时间：2011年12月13日
售价：1200MSP
成就点数：250G

追加内容：2个小时以上的战役模式，讲述一代之前金队长隶属Z小队的故事。流程中除了使用战士普通战斗外，还有两个章节玩家可以控制兰姆将军来对抗人类。对战中可以选择Z小队以及兰姆将军，并且新增武器涂装。

兰姆之影战役模式攻略

第一章　疏散行动



这是一场Z小队的故事，这个故事发生时马库斯还正当少年时期，不过我们却可以从这个发生在一代之前的故事中得知《战争机器》许多的来龙去脉。开场便遭到了敌人的突然袭击，兽族大批来袭。一开始可以先用骑兵枪慢慢清敌，前方有充足的弹药，敌人多了就在后面台子上拿狙击慢慢狙头，敌人最多的时候狙击枪左边有迫击炮可以用，对于首场战斗来说这个打法绝对是事半功倍。等一段时间后便可去右边操作黎明之锤卫星。这种指挥中心版的黎明之锤最大的不同在于其上空定位的视角，锁定敌人后按住RT一段时间便可秒杀，全部清完后便可结束DLC的第一场战斗。

将门踢开后，打开大铁门开始寻找E小队，来到庭院后会看到巨龙兽，这里不用战斗，只是单纯使用黎明之锤的剧情。来到栅栏门前会看到大批兽族苦役，从旁边的通道进入便会与它们正面交战，这种敌人还是用老方法近距离散弹枪喷死即可。全灭后会有兽族从地下出现，对着洞口扔个破片让它们胎死腹中。

前行将桌子踢开。来到广场处可以看到奋力抵抗的E小队，不过不出几分钟就会打酱油被敌人秒杀，这里建议躲在光场中央的环形掩体处，拿到狙击枪，将房顶的敌人狙死。等敌人从洞口出动就丢破片过去，消灭几波敌人后会进入检查点，此时又会有大量敌人出现，环形场地中还有榴弹炮，用榴弹炮在敌人散开前轰过去便可让它们死伤大片，子弹没了环形场景外还有大量机械弓等强力武器，不出一会儿就能全灭这里的敌人。



合力撞开大门后去寻找金库，正面的门无法开启，面对此门往左边走，将门踹开，直走后再踹开右边的门，里面可以找到门的开关。下楼后遇到大批苦役，老规矩全部用散弹枪喷死，在房间左边角落可以找到破片手雷。继续前进还会遇到一波敌人，由于这里场景狭隘，遇到喷火枪的兽族建议后退，使用破片效果不错，往前走一段后便可找到杰斯，这时的他显然还只是个毛头小子，剧情结束后第一章结束。

第二章 黑暗弥漫



控制Z小队前行一段后便会出现万众期待使用兰姆将军的剧情，这里将听从女王的命令，利用布雷兽将天空抹黑，黑暗笼罩天空之后就是无敌夜行蝙蝠的天下。

兰姆将军在夜行蝙蝠的包围下是无敌的，按住LT锁定后按住RT便可释放夜行蝙蝠进行攻击，一直按住可以不停追踪，直到右上角的槽耗光。兰姆将军没有奔跑，不过按住B可以利用突刺前冲一段，算是加速的一种方法。由于蝙蝠护体的情况下无敌，疯狂难度不受伤的情况下大可只用近身刀来攻击，惟有万不得以的情况下再释放蝙蝠。使用兰姆将军对着倒下的敌人按住Y同样可以使用处决。

将车踢开后会遇到第一个敌人，使用蝙蝠将其杀死后破门。这里的敌人先在地面战中使用刀来解决，之后再用夜行蝙蝠来对上方的敌人进行攻击。敌人全灭后便可开始召唤布雷兽，此时还会有大批敌人入场，不过都是被秒杀的份。继续前进，这里的人类敌人武器丰富了不少，还会有使用重型狙击的，等大型直升机出现后使用夜行蝙蝠将其击落便可直接结束这里的战斗。

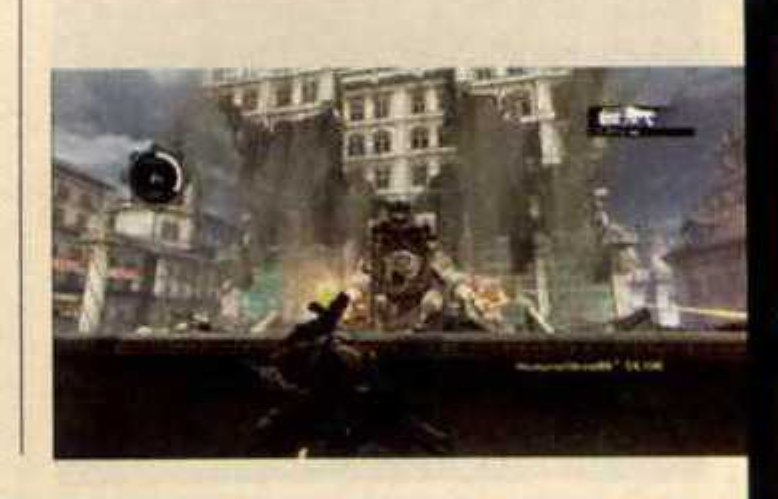






将下一个地点布置好后还会遇到银背机甲，不过在夜行蝙蝠的追击下还是显得拙劣了许多，即便是两台银背机同时出击，兰姆将军只要躲在门外使用夜行蝙蝠就不会有任何危险。将最后一个区域攻陷后便可结束兰姆将军的战斗。

再次切换回Z小队一行。踢开门后便会遇到战斗，将楼上的狙击枪优先消灭，前行一段后会遇到敌人的迫击炮，躲在远处的房檐下面将他们消灭，继续前进还有大批兽族出现，可以使用破片手雷或者捡起敌人的榴弹来用。在穿过一个室内场景后，便可来到多个布雷兽的地点，这里攻击布雷兽没用，先去后面取得榴弹（这里的榴弹是无限拿的），之后用榴弹打对面的柱子，这样便可造成倒塌将布雷兽压死，这里敌人会涌入玩家的作战区域，玩家可以躲在最右边，敌人尽管交给队友解决即可。全部柱子摧毁后，先到后面补充榴弹，不一会儿巨龙兽便会出现，此时将榴弹全部招呼到它背后的武器库上即可将其消灭（最后倒塌的效果绝赞）。

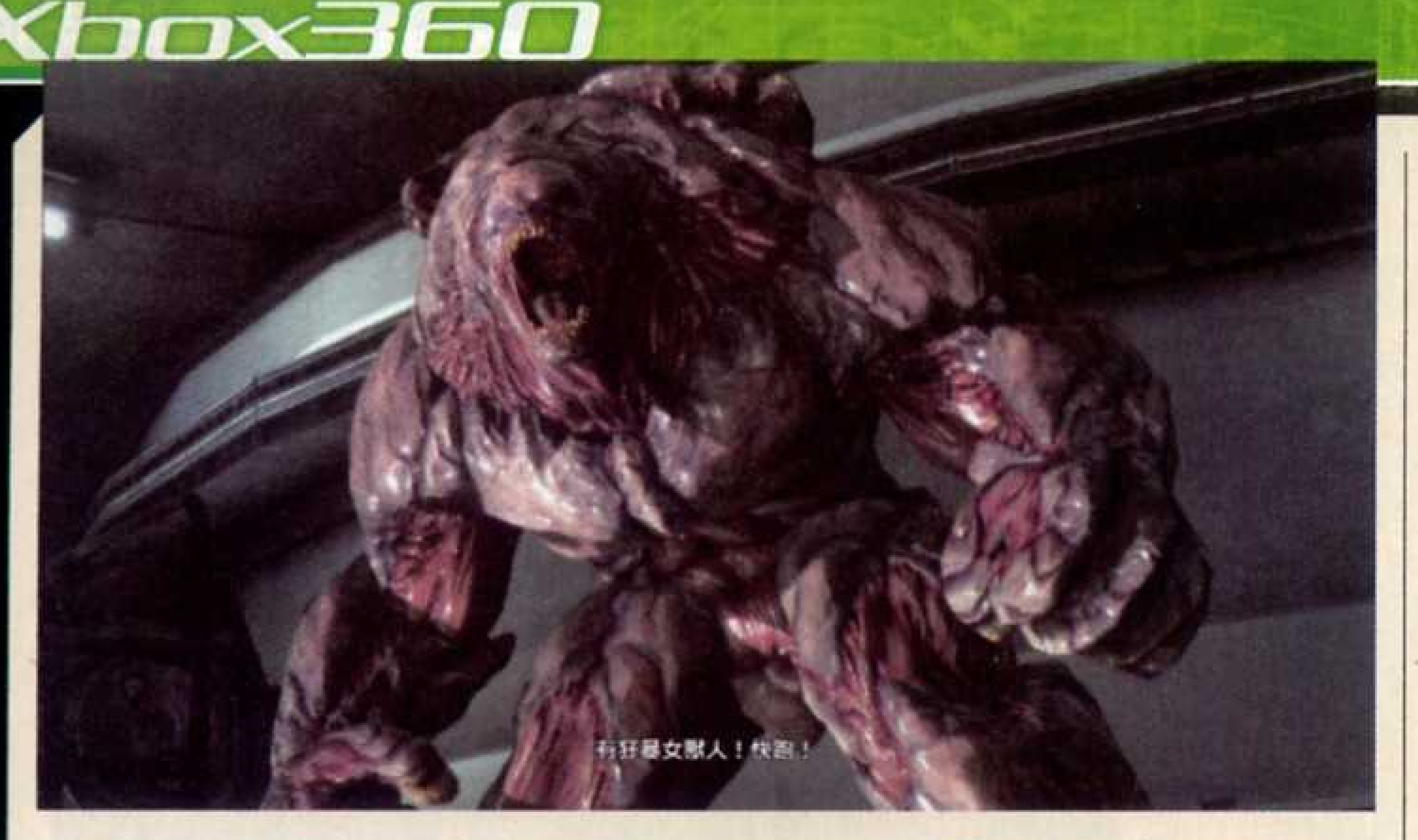


第三章 捉迷藏

开始寻找校长的恐怖学校之旅，进入学校后发现无法前行，从学校出来，面对入口左边有窗户可以翻进去。经过几次翻窗户后合力将阻挡的柜子搬开，学校内比较阴森，像个迷宫一样，一时半会儿也遇不到个敌人，将电源拉开即可将门开启，下去后前行不久终于遇到兽族苦役，它会将门关上，此时由杰克负责开门，玩家对付苦役即可，将它们全数消灭后门也开了。

出去后会遇到与重型狙击的战斗，这里有个简单的办法就是直接从右边杀上去，上去后遇到两个盾牌兵都可以用插破片的方法直接炸死。将身后上来的几个敌人消灭后拾起刚才的重型狙击枪，将下面的敌人全部狙死即可。这是最简单快捷的方法。否则的话玩家需要躲在掩体后面避免被敌人





的重型狙击打到，还要抵抗四面八方出现的敌人，相对比较麻烦。

前往办公室后会遇到大批苦役，全部解决掉开始前往体育馆。来到食堂后会有很多的雷暴虫，其中夹杂会自爆的，这种情况下还是不要使用散弹枪的好，换成骑兵突击步枪边开枪边后退来消灭这些麻烦的敌人。继续前进会有兽族坑道出现，这些敌人身上有机械弓，不要错过。

来到更衣室便会与百足兽战斗。百足兽的弱点仍然在尾巴部分，让同伴吸引它的注意力，玩家在后面使用骑兵枪扫射其尾部即可一节一节的将其杀死。这场战斗中还会有盾牌兵等敌人出现，盾牌兵直接捡起地上的双管散弹枪从侧面零距离喷死，建议先将碍事的杂兵解决后再专心对付几只百足兽。

来到体育馆后先将挡在阶梯前的箱子打破，之后去拉开旁边的机关开启阶梯，上去后来到另一边，此时女兽人便会出现。打她几枪后她便会冲玩家飞奔过来，玩家看准时机只要迅速向旁边翻滚即可避开，吸引她将挡在阶梯前的箱子破坏后便可上去逃跑。

来到停车场后便是与其的正面较量，同样吸引它向玩家冲过来，不过这次玩家需要站在车子附近吸引她，等她撞过来马上侧翻回避，女兽人的横冲直撞会将车子引爆，被火烧的女兽人处于衰弱状态，此时攻击才会对她奏效。停车场的车子很多，在北面还能找到一个大型油罐车，引爆后可以对女兽人进行持续烧伤。场地中可以捡到破片手雷，插一个在她身上威力不俗。尽管女兽人皮厚血多，不过在众人的合力围攻之下还是倒下了。

第四章 黑暗之下

一开始便是兰姆屠杀环节，依然是老办法，先用刀屠杀地面上的敌人，等只剩下上面或者掩体后的敌人时再用蝙蝠。注意夜行蝙蝠在火焰喷射器的火焰下是无法生存的，此时玩家会持续受伤。这里会有很多的银背机甲，如果贸然前进面对超强的火力以及喷火器的围攻，即便夜行蝙蝠也无法保护兰姆太久，建议躲在门外用蝙蝠先把银背机甲后的敌人杀死再解决剩下的，后期敌人全部变为黑甲护卫，不过论实力和普通战士也强不了多少，在将敌人全部杀死后布雷兽已经逐渐将天空染成了黑色。





换回Z小队一行，在起点右边可以找到破片手雷，前行不久就会有兽族洞穴，正好把破片扔进去堵洞口。三个洞穴的兽族全部封掉后进入地停车场。

地下停车场环境比较复杂，其中喷火敌人会用火焰阻挡玩家视线，很是麻烦，建议优先解决。全灭敌人后在铁杆门前马上侧滚翻回来，此时会有一辆着火的车驶下，如果躲避不及时会直接死亡。上去后的战斗与之前差不多，消灭第一波敌人后会有兽族从地面下来，此时向对面扔个手雷过去可以迅速搞定收工。来到一个斜坡处会有一辆车停在这里，上前按X即可将车子踹下，可以一次撞死两个敌人。拉开停车场出口附近的按钮后开门继续前进。

来到下一场景会有一个分支，玩家选择在地面或者在屋顶的路线。前者以地面战为主，敌人多，后者在上方火力掩护，相对安全一些。地面战的玩家在进入房间2层后隔着窗户攻击下面的敌人，如果此时留有一把榴弹炮的话会非常轻松。而房顶上的路线记得将敌人全灭后从旁边的梯子下去。



一路来到花园，这里的战斗可以在右边找到迫击炮，往最远打，两炮就能消灭大部分敌人。等敌人少了就先把迫击炮留着，或者干脆往掩体后面搬运。中央掩体后面虽然有巨龙炮，不过不推荐去拿，敌人火力都集中在那边，不如躲在迫击炮的掩体这里，等新的敌人从洞穴出来就往洞那里打迫击炮，效果惊人。后期还会有大量的掠夺兽出现，同样用迫击炮对付即可。再次提醒，疯狂难度下千万别往中间的环形场地冲。

进入市政厅后先走到尽头可以找到破片手雷。市政厅正面的战斗会有多个暮丘机枪敌人，以躲在掩体后面扔手雷为主。在将楼上的敌人全数消灭后进入房间内使用黎明之锤卫星来消灭几个掠夺兽，注意这里是可以方便拿成就的一个地点，刷完后点返回检查点继续刷即可。将掠夺兽全部黎明掉后房间内会出现不少机械弓和暮丘敌人，建议躲在门口战斗，不要贸然出动。

来到最后工厂战斗没什么太大的难点，在装卸机这里是解此成就的惟一方法，可以反复读取检查点刷。利用装卸机安装前面的铲子后可以抵挡敌人的子弹。最后工地中的敌人很多，不过没有太大的难点，全部消灭后拉下按钮即可完成本章。

第五章 夜行蝠风暴

来到孤儿院后瓦勒拉帮助杰斯抵挡了兰姆的攻击后不幸牺牲，这也让杰斯所触动，此时的杰斯不愿意再懦弱下去，端起枪械成为了一个真正的战士。

进入孤儿院前广场的战斗玩家只需步步推进即可，在几个洞口处都可以丢出破片来将洞口封死。消灭几波敌人后会有两个兰姆将军之前的护卫盾牌兵从两扇门中出来。这里建议多移动，使用插雷的方法最为有效，当然也需要注意从旁边来袭的兽族，结束战斗后Z小队去讨伐精英护卫。

与精英护卫的战斗中注意对方平时也有蝙蝠护体，不过比起兰姆来说要水不少。此战中将其打趴下后精英护卫便会化作一团黑雾，如果此时靠近的话就会被夜行蝙蝠攻击。玩家需要将其击倒数次才能处决掉。注意场地中出现的兽族，以及雷爆虫。精英护卫每次出现的位





置不同，出现时会有按Y键提示其位置。为判断提供了不少方便。解决掉精英护卫后从倒塌的楼梯上去，将子弹补充好后就是与本DLC的最终BOSS兰姆将军的战斗。

与兰姆加掠夺兽的战斗注意，对方在没有释放油墨前是没有攻击判定的，等它扔油墨过来一定要及时躲开，不然会有夜行蝙蝠攻击。BOSS只会在两个楼上出现，所以只要积极移动后进行射击便可将兰姆将军打下来。

与兰姆的正面较量需要小心它的夜行蝙蝠，非常难躲，和1代一样，等它的蝙蝠一出就集中火力打头。每次兰姆将军的蝙蝠缠住玩家时就往有灯的地方跑，可以有较高的几率躲开。地上的破片手雷捡起来插在兰姆身上也威力不俗。每将兰姆打趴下一次便会有一批兽族从地下出来（按Y会有地点提示），此时蹲在洞口附近守好，用手雷将它们封死。一共将兰姆击倒4次后便是最后的决战。

决战和第一回合差不多，只不过一开始会有两只掠夺兽出现，打法和普通版本一样，将兰姆与掠夺兽的组合打到一定程度后天空便会布满黑暗，此时玩家看不到目标，惟有等掠夺兽经过的时候才可以攻击，除了算准提前量攻击这一方法外，玩家还可以利用按下LS的标注来确定其位置，不出一会儿便可完成这场BOSS战。

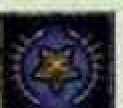
决战终于落幕，金名扬面对受伤的兰姆准备为瓦勒拉报仇，不过最终还是被老辣的贝里克制止，欲知金队长与兰姆将军的恩怨情仇后续，还请到《战争机器》1代中一探究竟。



成就相关

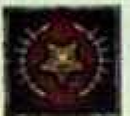
成就数量：250点/10个
难度：★☆☆☆☆
在线成就点数：140点
全成就所需时间：6小时左右
有无会错过的成就：无
有无不影响成就获得的秘技：无
有无成就BUG：无
特殊要求：无

成就获得指南



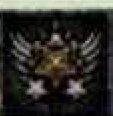
欢迎来到Z小队 25
Welcome to Zeta

成就条件： 完成DLC内容兰姆之影战役模式



好一场友谊赛 25
Some Friendly Competition

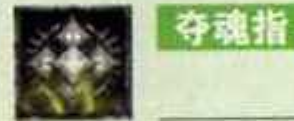
成就条件： 完成DLC内容兰姆之影过关挑战赛



来自好友的协助 25
Help from my Friends

成就条件： 4个玩家合作完成DLC内容兰姆之影战役模式

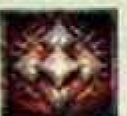
取得方法： 虽然说明上写的是战役模式，但是打穿过关挑战赛一样可以拿到。



夺魂指 15
Finger of Doom

成就条件： 扮演兰姆将军时，使用其独有的招式杀死50个敌人

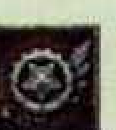
取得方法： 夺魂指便是普通的夜行蝙蝠，按住LT瞄准后按住RT便可释放，用这招消灭50个敌人即可。



我被你打倒霉 15
I'm Rubber, You're Glue

成就条件： 使用战盾兵反弹子弹杀死10个敌人

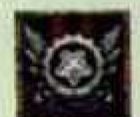
取得方法： 本次成就中比较难搞的除了对战刷金名扬外，就是使用护卫战盾兵反弹敌人的子弹，杀死十个人类。想使用战盾兵就必须在控制兰姆将军的章节，分别是第2和第4章。注意，只有3P和4P角色才可以使用战盾兵，所以最少也要三个人，单机双手柄的方法无效，要拿成就的玩家必须上LIVE和其他玩家合作，自己控制3P或4P。过程中没什么难点，将光标对准敌人，按住LT反弹即可，不过注意类似火焰喷射器等武器是不能反弹的。



裁决之光 15
Death from Abov

成就条件： 使用指挥中心的黎明之锤干掉50个敌人

取得方法： DLC一共有两个操控卫星黎明之锤的地方，第1章和第4章，由于第一章前期需要抵抗一段时间后才能使用黎明，所以推荐要刷的玩家选择第4章，杀完选择读取上一个检查点即可。



致命非武器 15
Unarmed and Dangerous

成就条件： 使用装卸机杀死10个敌人。

取得方法： 装卸机同样位于第4章的后期，玩家可以一路杀到装卸机处，马上乘上后按B杀死敌人，别让队友把敌人抢了。杀完附近的就读取检查点接着来。



过往幽灵 15
Ghosts from the Past

成就条件： 控制Z小队进行10场对战模式。

取得方法： 控制Z小队任意一个队员即可



伏笔 25
Foreshadowing

成就条件： 用拉姆将军在对战模式中将1代的金队长处决10遍。

取得方法： 前提是必须打公开，这个难度主要在运气上，如果对方没一个选金队长的只好盼着电脑用，处决杀死带*号的电脑金名杨也可以获得，只要使用电锯锯死即可。



Z小队，出发 75
Zeta Team, Go!

成就条件： 5名玩家扮演Z小队的成员完成10波持久战。

取得方法： 5名玩家分别扮演贝里克、金明阳、泰伊、瓦勒拉、杰斯。



TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

DLC3-- Fenix Rising菲利再起

成就相关

放出时间：2012年1月17日
售价：800MSP
成就点数：250G

追加内容：5张新的地图：爬升、监狱、军校、深渊、铁钻门；100级后的转生系统；武器皮肤以及新的对战人物。

成就数量：250点/7个
难度：★★★★☆
在线成就点数：105点
全成就所需时间：100小时以上
有无会错过的成就：无
有无不影响成就获得的秘技：无
有无成就BUG：无
特殊要求：无

再一次！ 50 Again!
成就条件： 第二次等级到达100后选择第二次转生

功成名就！ 75 I've Done it ALL!
成就条件： 获得132种战斗勋带，每种至少一个

成就获得指南



他们终于开始了解 20 Now They begin to Understand
成就条件： 选择菲利再起中的5张地图，全部完成12波的杀戮战场模式（任意难度）
取得方法： 注意5张地图必须全部完成。



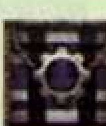
捍卫过去 25 Defending the Past
成就条件： 在任意一张菲利再起地图中，完成50波持久战（任意难度）
取得方法： 最简单的就是打爬升这张地图，在最高处开波，躲在中间那个环形中等着敌人上来，建议把完美上弹打开，过程既快又轻松。



来老爸这里！ 15 Come to Poppa
成就条件： 组成5名玩家都选择莱顿卡敏的小队，赢得一场对战游戏（任意模式）
取得方法： 搜不到人打赢公开电脑也行，也是最简单的方法。



兽人万岁！ 15 Locust, Forever
成就条件： 组成五名玩家都选择掠夺反叛军的小队，赢得一场对战游戏（任意模式）



再度服役的时刻到了 50 Time to Re-UP!
成就条件： 等级到达100后选择转生

DLC4-Forces of Nature自然力量

放出时间：2012年3月27日（目前未放出）
售价：800MSP
成就点数：250G

追加内容：3张新地图以及2张重制地图；4名新角色；新的武器皮肤。

说明：三张全新地图都带有天气变化，两张重制地图来自战争机器2的Jacinto以及战争机器1的Raven Down。



RGH 的诞生让玩家再一次有机会拥有一台自制机。当自制机到手以后想问的问题也会很多，如何升级系统？什么是 Dashlaunch？怎么实现传说中的超多功能？本文就会一一为你解答。

文 AIR04 美编 一刀



自制机的秘密 Vol. 7

PART A 升级

自制机升级与零售机不同，自制机升级就是将制作好的新固件直接刷入主机的 Nand。如果直接使用官方升级包，会发生 E81 等错误。

过程简述

使用自己主机的固件与 CPUkey 通过软件合成新系统的固件并其刷入主机，最后使用新系统同样版本号的官方升级包更新。

固件提取步骤

（如果已有 可以跳过）

详见本文中 NAND Flasher 360 for XBOX 的使用教程。

CPUkey查看步骤

（如果已有 可以跳过）

将主机关闭后按光驱托盘弹出按钮。此时主机会自动开机，画面则显示的是 Xell。如果是厚机（双 90、单 65、双 65），并且系统版本在 13604 以下的，那么需要使用除了 HDMI 之外的方式（如 VGA、AV 线等）连接电视或者显示器才会看到显示。

在 Xell 的底部会显示 CPUkey 的值。注意，CPUkey 为 16 进制的数字，没有字母 O。凡是圆圈的都是数字 0。



固件合成步骤

图中所示为 freeBOOT_ToolBox_Maker2.91-14699



步骤 1 打开软件后，去除红框内的勾。



步骤 2 如图所示，填入自己的CPUkey。



步骤 3 如图所示区域选择自己的主机型号。Trinity 即为 slim 薄机。不知道自己是什么主板的，可以打开 NAND Flasher 360 for X360 或者 Flash360 来查看。

步骤 4 最重要的一步，选择自己的主机破解类型。老自制机选择 JTAG，新版脉冲自制机（全民自制、RGH）则选择 Glitch。不要选错，否则会砖。



步骤 5 按下如图所示按钮。



步骤 6 弹出的对话框选择自己的提取固件或者原始固件。然后点击打开后就开始合成固件。默认情况下合成后的固件会存放在你所选择的固件所在的同一文件夹内。名字为 freeBOOT.bin。

固件合成相关的两个额外设置



设置A "如果想自动改变合成后固件的名字，可以在如图所示区域中修改。默认为 freeBOOT.bin"



设置B "如果想改变合成后固件自动存放的位置，可以在如图所示区域中修改。默认为合成所使用的固件所在位置。"

固件刷写步骤

详见本文中 NAND Flasher 360 for XBOX 的使用教程。

人偶、Kinect驱动安装步骤

刚刚升级完毕新系统时，人偶会呈白色并无法修改，并且 Kinect 也无法启动。此时就需要进行安装官方更新包。注意：只有升级完成之后才能使用对应系统的完整更新包。本期光盘附赠了 14699 系统所对应的更新包。

将 .zip 文件内的文件夹复制到 U 盘，将 U 盘插入 360 后启动主机。当主机启动时，更新程序会运行并询问是否更新，点选是以后就会开始安装人偶数据。

问答

1. 我要从 8955 系统升级到 14699 系统也可以按照这个步骤进行吗？

A：是的，所有版本系统升级到 14699 系统都可遵循这个步骤。

2. 升级后以前的散装游戏光盘还能用吗？

A：这个还是主要看光驱固件。

3. 新自制系统可以登录 LIVE 么？

A：可以登录，但是会被 BAN。

4.Slim 刷写固件也可以使用 Flash360 或者其他的软件么？

A：都可以。

PART B 简单的固件读写工具：NAND Flasher 360 for XBOX

刚入手自制机，最头疼的应该就是刷写和读取固件了。Flash360 一大堆英文提示，xellous 的断电刷机技巧……现在都让它们成为过去吧。NAND Flasher 360 for XBOX 将会解决所有读取和刷写难题。

NAND Flasher 360 for XBOX 集合了查看主机固件信息、读取固件和刷写固件这 3 大功能。主界面仅有 3 个按钮，简单的英文单词，方便的操作。全自动映射坏块并支持最新的 Slim 主机。

以下先示范下使用 NAND Flasher 360 for XBOX 读取固件：



步骤 1 通过 xexmenu 来运行 NAND Flasher 360 for XBOX，点选 default.xex 就会启动。



步骤 2 进入界面后点选 Dump NAND/Flash。



步骤 3 在弹出的对话框中选择想存放提取出的固件位置。如果不知道可以存哪里，推荐是 Hdd1 的根目录。



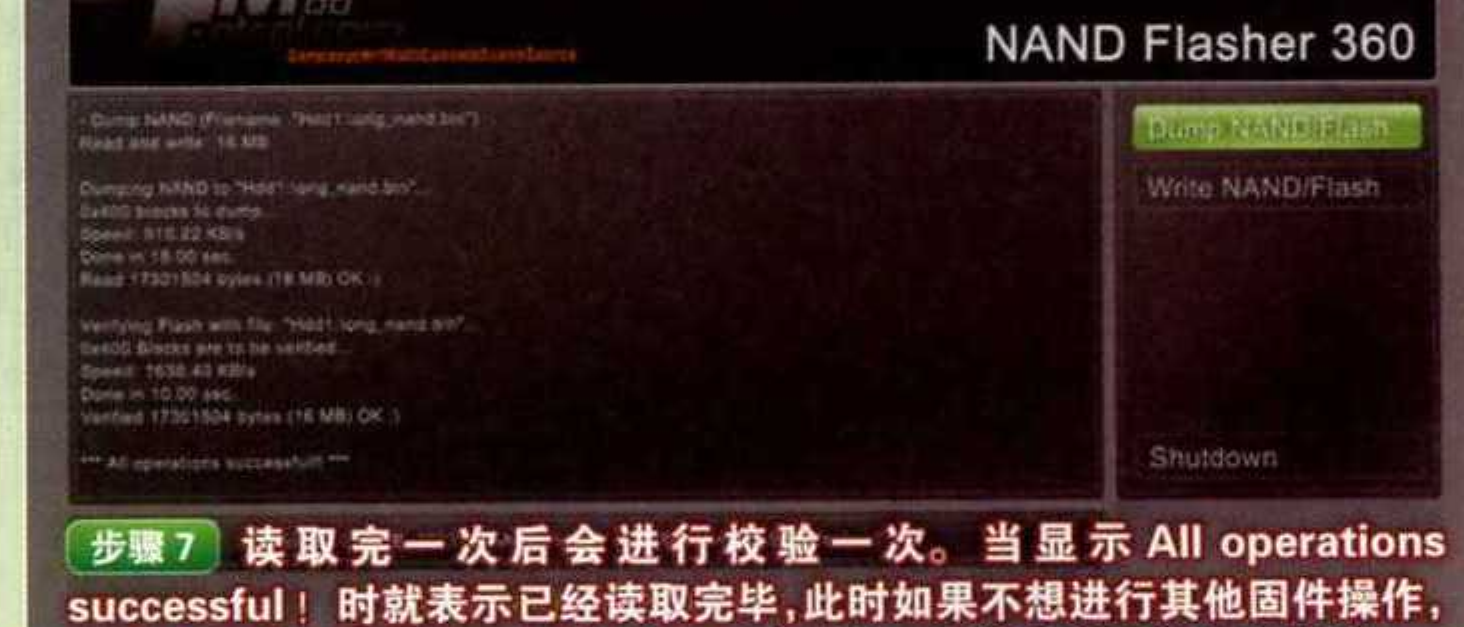
步骤 4 以 Hdd1 的根目录为例，进入根目录之后按手柄的 Y 键确认存放的目录。



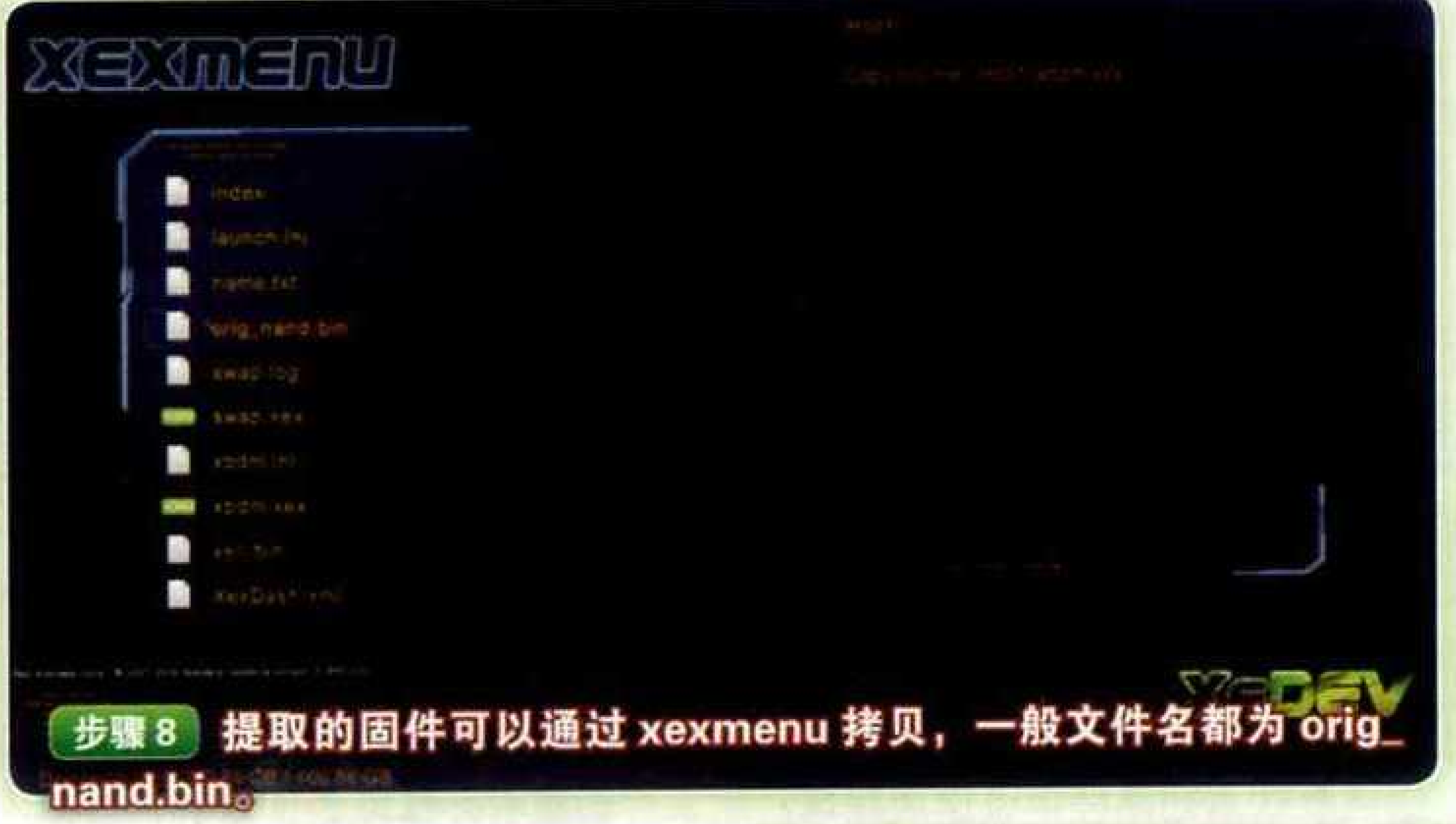
步骤 5 提示：当软件运行中时，不要按任何按键。最好离主机远点。



步骤 6 固件读取很迅速。信息栏会显示主机当前信息，如果遇到坏块也会立刻显示。



步骤 7 读取完一次后会进行校验一次。当显示 All operations successful！时就表示已经读取完毕，此时如果不想进行其他固件操作，那么就点选 Shutdown 来关机。不建议使用快捷菜单直接退出程序。



步骤 8 提取的固件可以通过 xexmenu 拷贝，一般文件名都为 orig_nand.bin。

固件的刷写步骤只与提取步骤有少许区别。第二步的时候选择 Write NAND/Flash，第三步时选择所要刷入的固件。仅此而已。推荐每次刷入固件之前都备份上一次的固件。

注意 NAND Flasher 360 for XBOX 与其 windows 版本一样带有自动映射坏块的功能，而且无法关闭。所以刷入的固件尽量不要做坏块映射，不然可能会有点小意外。在尝试对 4 个坏块以上的主机进行自动映射的刷写也有失败过。

PART C 自制机必装插件：Dash launch

简介 由 cOz 编写的程式，类似于补丁、插件。自制机的绝大部分功能都是靠 Dash launch 实现的，比如自动解锁 XBLA、开启 ping30 补丁、让系统变得更符合自己的使用习惯、制定默认启动程序等等。它还能给系统直接打补丁，这样可以不必重新再刷写一遍固件。

它还是一些功能插件的必需品，有了 Dashlaunch 才能实现诸如自动换盘、后台 FTP、自动温度记录、截图等功能。

安装步骤

注意 建议在安装官方的完整更新包之后再进行此步骤！可以省去点麻烦。



步骤 1 将 Installer 文件夹从 dash_launch_v2.29.zip 文件中加压缩出来。



步骤 2 将 Installer 文件夹拷贝至 U 盘。

步骤 3 将 U 盘插入 360 主机。



步骤 4 通过 Xexmenu 执行 Installer 文件夹中的 default.xex。

Dash Launch v.2.29 (211) installer

for kernel version 14699

Currently installed launch.xex: v.2.29 (211)

Press A to install or update Dash Launch
Press Y exit

步骤 5 此时屏幕变成黑底白字，第一行一般包含有所进行安装的版本号。仔细核对第二行，在 2.29 版本中会提示这个版本的 Dashlaunch 针对的系统版本，如图就为 14699 系统。如果已经有安装过 Dashlauch，则在第三行会提示已经安装的 Dashlaunch 版本，如图为 V2.29

按照安装程序提示：按 A 进行安装或升级 Dashlaunch。

Dash Launch v.2.29 (211) installer

for kernel version 14699

Press A to install or update Dash Launch
Press Y exit

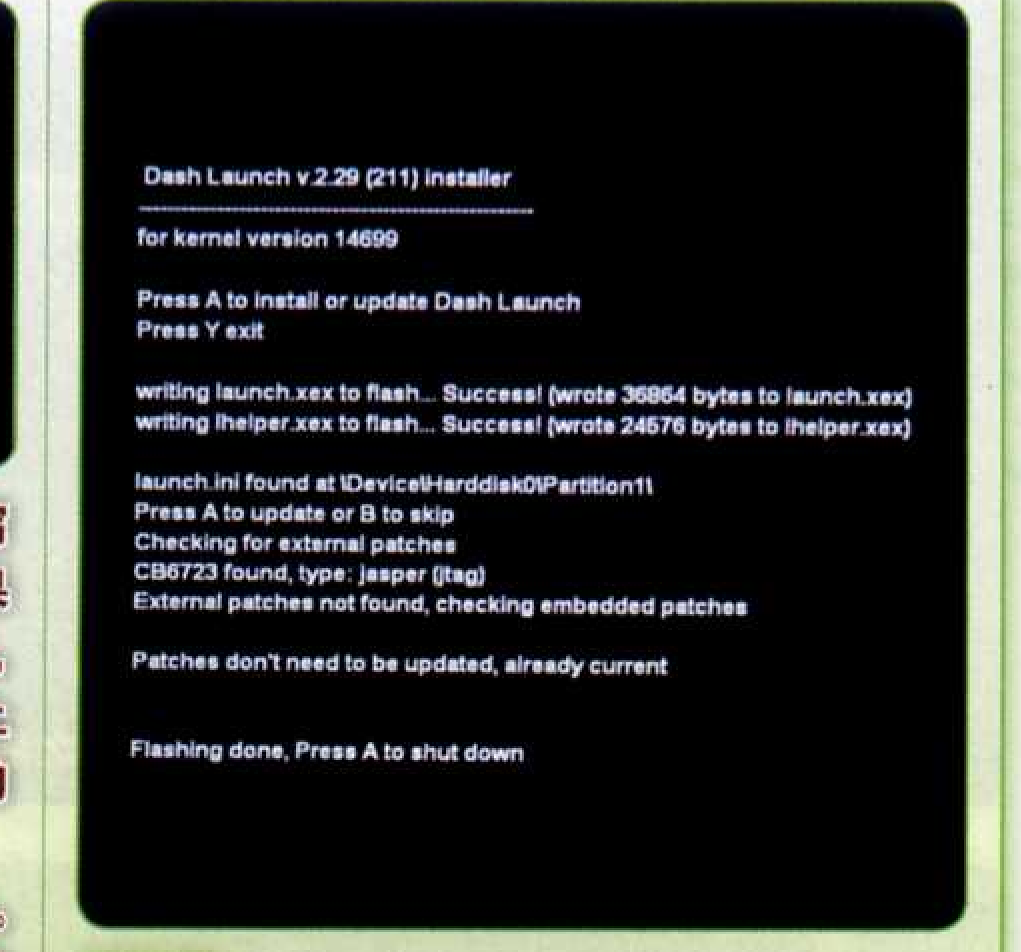
writing launch.xex to flash... Success! (wrote 36864 bytes to launch.xex)
writing lhelper.xex to flash... Success! (wrote 24576 bytes to lhelper.xex)

launch.ini found at \Device\Harddisk0\Partition1\
Press A to update or B to skip

步骤 6 如图显示 launch.xex 与 lhelper.xex 写入状态为 Success 则表示已经安装完毕。如果硬盘或者 U 盘内的根目录带有 launch.ini 文件，则会提示找到文件，问你是否刷入 nand。图上显示的即为在硬盘 0 的分区 1（即 xexmenu 的 Hdd1）中找到了 launch.ini 文件。

按照安装程序提示：按 A 为更新入 nand。按 B 为跳过。建议按 B 跳过。如果有多个设备有 launch.ini，则会提示多次。

步骤 7 接下来会检测 nand 中的补丁版本。如果没有补丁或者不是最新版，则按 A 可以刷入补丁。（注意！刷入补丁有可能导致主机开机发生 2 红 2 绿错误！决定刷入前请先备份固件。）



步骤 8 如果已经有补丁且是最新版本。则会提示：Patches don't need to be updated, already current。

按照安装程序提示：按 A 关闭主机。

重启主机之后，Dashlaunch 就会自动运行。

安装时的设置和调试

如果软件没有检测到有 launch.ini，会在 Hdd1 根目录下生成一个 launch.ini 文件，并询问一些设置。此时按 A 等于是，按 B 等于取消。

以下是一些关于设定的解释以及建议选项：

Would you like to change settings?

你想要改变设置么？（按 A 进行改变。）

1.Do you want to be able to relaunch from miniblade in NXE dash?

从西瓜键菜单中点击返回主页时候是否重新启用 Dashlaunch 的快捷键设置？（建议按 A。如果默认的启动程序是 FSD 或者 Xexmenu，那么从西瓜键菜单中退出后会回到 FSD 或者 Xexmenu。或者也可以在退回时候按快捷键进入相应的程序。）

2.Do you want to enable FBDev's ping limit patch?

是否开启 FBDev's 的 ping 值校验补丁？（建议按 A。这就是传说中的 ping30 补丁，有利于 kai 联机。）

3.Do you want to enable content unlock patch?

是否开启自动解锁补丁功能？（建议按 A。开启以后放入主机的 XBLA 与 DLC 都会自动解锁。）

4.Do you want the console to freeze on fatal errors?

在遇到主机系统崩溃时候是否停止在最后的画面上？（建议按 B。）

5.Do you want the console to reboot on fatal errors?

如果上一条选择的是 B，那么是否希望主机崩溃时重新启动？（建议按 A。）

6.Do you want to enable ability to region spoof with RB on game launch?

是否开启在进入游戏时按住 RB 实现区域伪装这功能？（建议按 A。在这个设置下为伪装成开发机的区域码。在玩特殊方式锁区的游戏时候有用，比如量子危机。）

7.When a default item is set and you are playing a video, exit back to NXE?

是否在播放视频之后退出时返回默认启动路径中设定的程序？（按 A 为返回官方界面 NXE，按 B 为返回默认程序。）

8.When you are playing an XBLA game and use the exit option, exit to NXE?

是否在退出 XBLA 游戏之后返回默认启动路径中设定的程序？（按 A 为返回官方界面 NXE，按 B 为返回默认程序。）

9.Do you want to remove the ability to go to system settings via miniblades?

是否去除在西瓜菜单中进入系统设定的功能？（建议按 B。）

10.Do you want block the xbox from finding system update?

是否屏蔽系统自动搜索升级文件？（建议按 A。如果开启此功能之后还需要使用升级，可以将升级文件夹的名字改成 $$ystemUpdate）

11.Do you want the xbox to exit to default dash on non-critical crashes?

是否在主机遇到程序崩溃时候退回到 Dashlaunch 的默认启动程序？（按 A 为是，按 B 为退回到官方界面 NXE）

12.Do you have uart hooked up and want to see debug strings?

如果有外接设备连接时，是否将错误信息发送至外接设备？（除非你是高级程序员，否则建议按 B。）

13.Do you want dash launch to block LIVE DNS?

是否禁止连接到 Live？（建议按 A）

14.Do you want dash launch

to block MS DNS aggressively?

是否禁止所有网络连接？（建议按 B，这样还能更新 FSD 数据以及使用 FTP 功能）

15.Do you want the power and guide buttons on IR remote to go to NXE?

是否在使用红外线设备启动主机时候直接到官方界面？（建议按 A。这样 launch.ini 或者默认启动程序出问题时候还能多一种解决办法。红外设备指遥控器之类的设备。）

16.Do you want to disble miniblade/HUD?

你希望禁用西瓜键菜单么？（建议按 B 来关闭。这功能主要是防止小孩子在你玩游戏时候乱动导致……有小孩的玩家都懂得。）

安装时的设置和调试

安装以后依旧可以重新编辑 launch.ini 文件来改变设定，默认情况下这个文件都在 Hdd1 的根目录中。可以通过 Xexmenu 将其复制出来后进行编辑。

Launch.ini 一般分为 3 个部分，分别是 [QuickLaunchButtons]（快捷键设置）、[Plugins]（插件设置）、[Settings]（Dashlaunch 的功能设定）。

在快捷键设置以及插件设置中只需填入所要启动程序的地址即可。在开机时候或者返回 NXE 时候按对应的键就会启动你所设定的程序。如果没有设置，则不会有响应。插件设置中设置的程序则会从主机开启之后就一直处于运行状态，即使在游戏中也是。

Dashlaunch 的功能设定是以一个功能名字后面加上一个“=”符号随后跟上是否开启的设置。设置成“true”就表示这个功能将会开启，是“false”则会关闭。如果不在 launch.ini 中填写对这个功能的设定。则程序会按照默认设置来执行。

首先，介绍下快捷键的设置：

在快捷键设置中最多可以设置 8 个引导程序。分别是开机按住 X、Y、B、A、start、LB、back 键 以及默认状态下各启动一个程序。如果在进入系统或者从游戏退出时按住 RB，则会回到官方界面。

这些按键所设定启动的可以是任何一个 XEX 程序或者 CON 文件。如果快捷键设置有误，则会回到官方界面。

```
launch.ini - 记事本
文件(F)  编辑(E)  格式(O)  查看(V)  帮助(H)
[QuickLaunchButtons]
BUT_A = Hdd:\Content\0000000000000000\C0DE0003\00080000\C0DE000300000000
BUT_B = Hdd:\verysoft\xm360\default.xex
BUT_X = Hdd:\verysoft\FreeStyle\default.xex
BUT_Y = Hdd:\Content\0000000000000000\C0DE9999\00080000\NXE2GOD
Start = Hdd:\verysoft\xellLaunch\xellLaunch.xex
Back  = Hdd:\verysoft\FLASH360\default.xex
LBump = Hdd:\Content\0000000000000000\C0DE9999\00080000\C0DE99990F586558
Default =
[Plugins]
plugin1=hdd:\xbdm.xex
[Settings]
nxemini = true
pingpatch = true
contpatch = false
fatalfreeze = true
fatalreboot = false
```

设置快捷键范例：Back = Hdd:\verysoft\FLASH360\default.xex

设置快捷键范例

Back = Hdd:\verysoft\FLASH360\default.xex（参见下图的注解）

对应按键	按键语句
A 键	BUT_A =
B 键	BUT_B =
X 键	BUT_X =
Y 键	BUT_Y =
Start 键	Start =
Back 键	Back =
LB 键	LBump =
不按任何键（默认）	Default =

存储器	对应盘符语句
系统硬盘	Hdd:\
USB 盘	Usb:\
记忆卡	Mu:\
USB 盘制作的记忆卡	UsbMu:\
大内存的内部记忆卡	FlashMu:\
SLIM 4GB 主机内存	IntMu:\
CD/DVD	Dvd:\

接下来，介绍一下插件的设置：

在 Dashlaunch 中可以设置启动 N 多个插件。第一个插件为“plugin1 = XXXXXXXX”，第二个就是“plugin2 = XXXXXXXX”，以此类推。插件所用的盘符语句与快捷键的一样。

插件设置范例：plugin1=hdd:\xbdm.xex

然后，介绍下 Dashlaunch 的功能设定：

在功能设定中，True 表示开启，False 表示关闭。

nxemini 功能：与安装时的问题 1 一样。请直接参考上文的描述。默认为 True。

pingpatch 功能：与安装时的问题 2 一样。默认为 False。

contpatch 功能：与安装时的问题 3 一样。默认为 False。

```
Dash Launch 2.29
----------------
        HAPPY NEW YEARS EVERYONE!

****
    at time of this writing, this is ONLY compatible with:
    "freeBOOT": 9199, 12611, 12625, 13146, 13599, 13604, 14699
    "ggBuild" : 13599, 13604, 14699
        and yes McFly, this means xeBuild too!

    read info_launch.ini for info on options and setting launch parameters.
****
==========================================================================
    important note about the new keyswitcher
==========================================================================
        Retail encrypted xex that are not validly signed will not load due
        to the way the new keyswitcher works.

==========================================================================
    Overview - what it does
==========================================================================
- It will launch a XeX or CON file from the path you specified in launch.ini
    as long as it's valid
- Depending on the button you hold when the xbox is trying to load the NXE, it
    will divert to the xex/con tied to that button or return to default as
    defined in launch.ini
- At boot time it is possible to subvert default item and/or NXE loading, but
    you must wait until the controller syncs to do so, and the controller must
    sync to the top left quadrant (player 1.)
- Depending which button is held when closing miniblade in NXE (use Y button to
    close, release then hold a QL button) it will quick launch a CON or XEX
    from your ini file
```

fatalfreeze 功能：与安装时的问题 4 一样。默认为 False。

fatalreboot 功能：与安装时的问题 5 一样。默认为 False。

safereboot 功能：当 fatalfreeze 设定为关闭，但 fatalreboot 设定为开启。则将此功能开启之后会进行软重启。这个功能只有在使用 blackaddr 的 SMC 修正后才能有效，否则只会得到一个 E71 错误。当 fatalfreeze 设定为开启，则此功能无效。默认为 False。建议关闭。

regionspoof 功能：与安装时的问题 6 一样。默认为 False。

region = 0x7FFF 区域码设定：当 regionspoof 功能开启后，可以在下一行设定所要伪装的区域。默认是伪装成开发机。以下是各个区域的区域码。

0x7FFF	DEVKIT（开发机）
0x00FF	NTSC/US（美国）
0x01FE	NTSC/JAP(日本)
0x01FC	NTSC/KOR(韩国)
0x0101	NTSC/HK(香港)
0x02FE	PAL/EU(欧洲)
0x0201	PAL/AUS(澳大利亚)

dvdexitdash 功能：与安装时的问题 7 一样。默认为 False。

xblaexitdash 功能：与安装时的问题 8 一样。默认为 False。

nosysexit 功能：与安装时的问题 9 一样。默认为 False。

nohud 功能：与安装时的问题 16 一样。默认为 False。

noupdater 功能：与安装时的问题 10 一样。默认为 True。

debugout 功能：与安装时的问题 12 一样。默认为 False。

exchandler 功能：当设定为开启时，Dashlaunch 会将没有处理过的错误信息导出到设备上。当设定为关闭时，处理过的错误信息也不会导出。默认为 True。建议初级玩家选择 False。

Dumpfile 路径：在默认情况下，错误信息只会导出到外接设备上，比如 U 盘。在这一行设定一个路径，以便导出信息。例如：dumpfile = Usb:\crashlog.txt。当接入着多个 Usb 设备时，只会导出到第一个设备。

bootdelay = 0x2A 设置：这个值是用于设定在开机时候检测快捷键的时间。你可以设定这个值来延长开机画面的时间，从而给你更多时间来按快捷键。如果设定的太短，那么可能还没检测快捷键就已经登录到自动登录的设定档了。如果设定的太长，那么可能会有些其他的问题。0x5A 为延迟 6 秒，0x2A 为延迟 2 秒。默认情况下为 2 秒。

liveblock 功能：与安装时的问题 13 一样。默认为 True。

livestrong 功能：与安装时的问题 14 一样。默认为 False。注意，如果 Dashlaunch 在启动之后没有检测到 launch.ini 文件的存在，则此功能默认为开启。

remotenxe 功能：与安装时的问题 15 一样。默认为 False。

hddalive 功能：在 X360 运行时候如果一段时间不对硬盘进行读写，硬盘就会进入休眠模式。如果再次读写硬盘时候就需要费比较长的时间来等硬盘进入状态。这个功能就是防止硬盘进入休眠。如果功能开启，则会在每个存储器的根目录建立一个 alive.txt 文档。然后每过一段时间就写入 16 个随机字节来保持硬盘一直在运转状态。默认为 False。

hddtimer = 210 设定：这个值是用于设置 hddalive 功能的写入频率。当 hddalive 功能开启时如果不进行设置，则默认为 210。

signnotice 功能：如果有什么功能被禁用，则弹出类似“live is blocked”的说明。默认为 True。

autoshut 功能：正常情况下，按住西瓜键一会就会弹出关闭页面。弹出后光标默认在“取消”选项上面。如果将此功能设为开启，则关闭页面中光标就会默认出现在“关机”选项上。此功能默认为 False。

autooff 功能：开启此功能后，按住西瓜键一会就直接关机，不会再出现任何选择页面。默认为 False。建议关闭此功能。

xhttp 功能：强制开启 14699 系统的 http 导航功能。默认为 True。

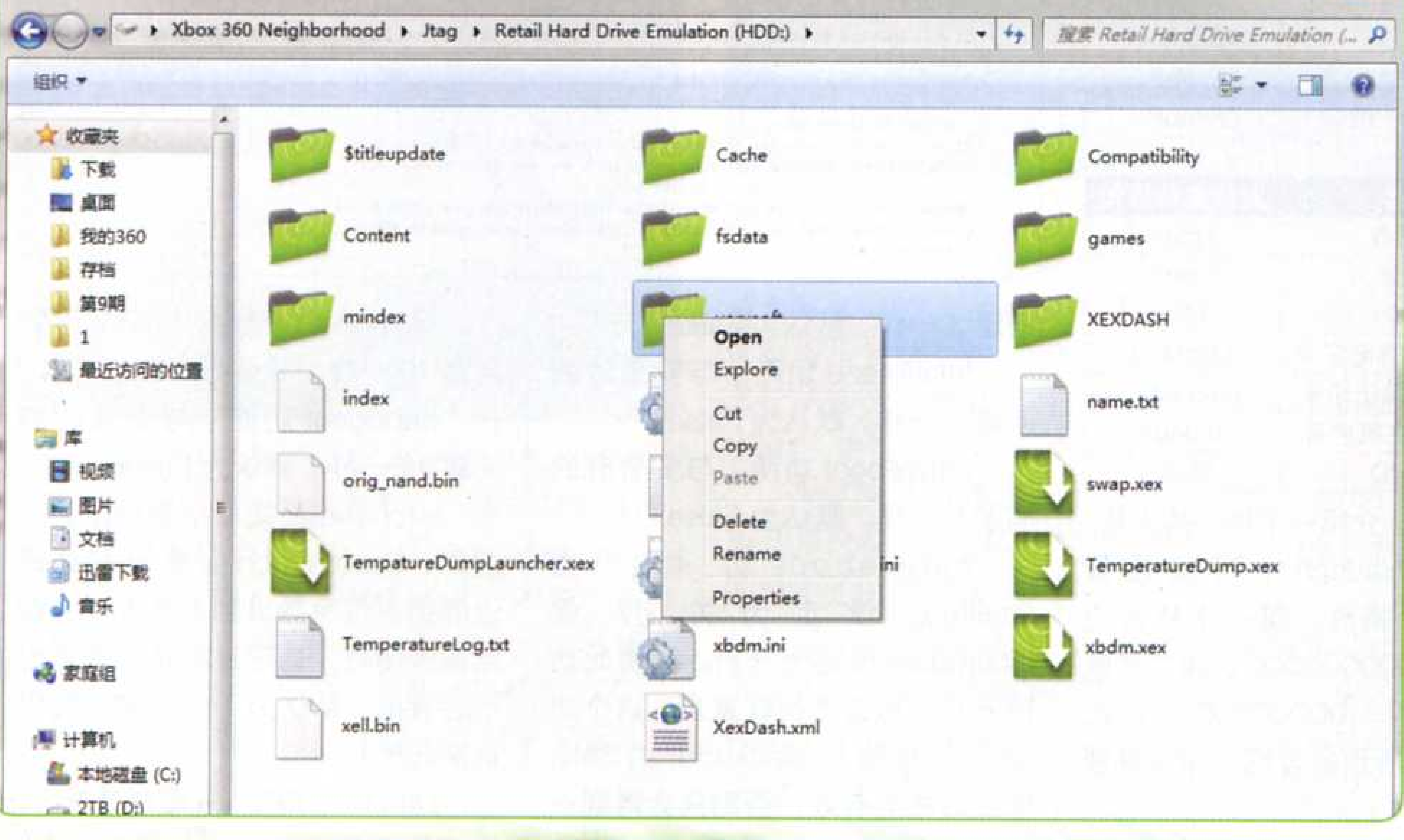
tempbcast 功能：如果开启此功能，则 Dashlaunch 会将 SMC 的温度数据通过 UDP 广播。默认为 False。

temptime = 10 设置：广播时间间隔设置。默认为 10。

tempport = 7030 设置：广播端口设置。默认为 7030 端口。

警告：在 14699 系统下，如果安装 Dashlaunch 之后引起进入游戏黑屏的情况。请删除自动换盘插件。

PART D 玩家好帮手——XBDM



XBDM 是一个 Dashlaunch 的功能插件。通过 Dashlaunch 加载它之后可以将自制机模拟成一台 XDK（开发机），从而使用一些 XDK 的特有功能。

通常我们最常用的会使用到它的 2 个功能：1.FTP 文件传输；2. 截图。

也许有人会说，FTP 文件传输有什么特别的，Xexmenu 以及 FSD 都有这功能。但是，无论是 Xexmenu 或者 FSD 都无法在你一边玩游戏一边传输游戏。而 XBDM 就可以，而且它还能在你进行游戏的同时编辑存储器上任意的文件。



▲已知问题：会引起无法玩刺客信条系列。部分游戏截图为反色，比如 FM4、寂静岭。

XBDM安装步骤

X360端准备工作

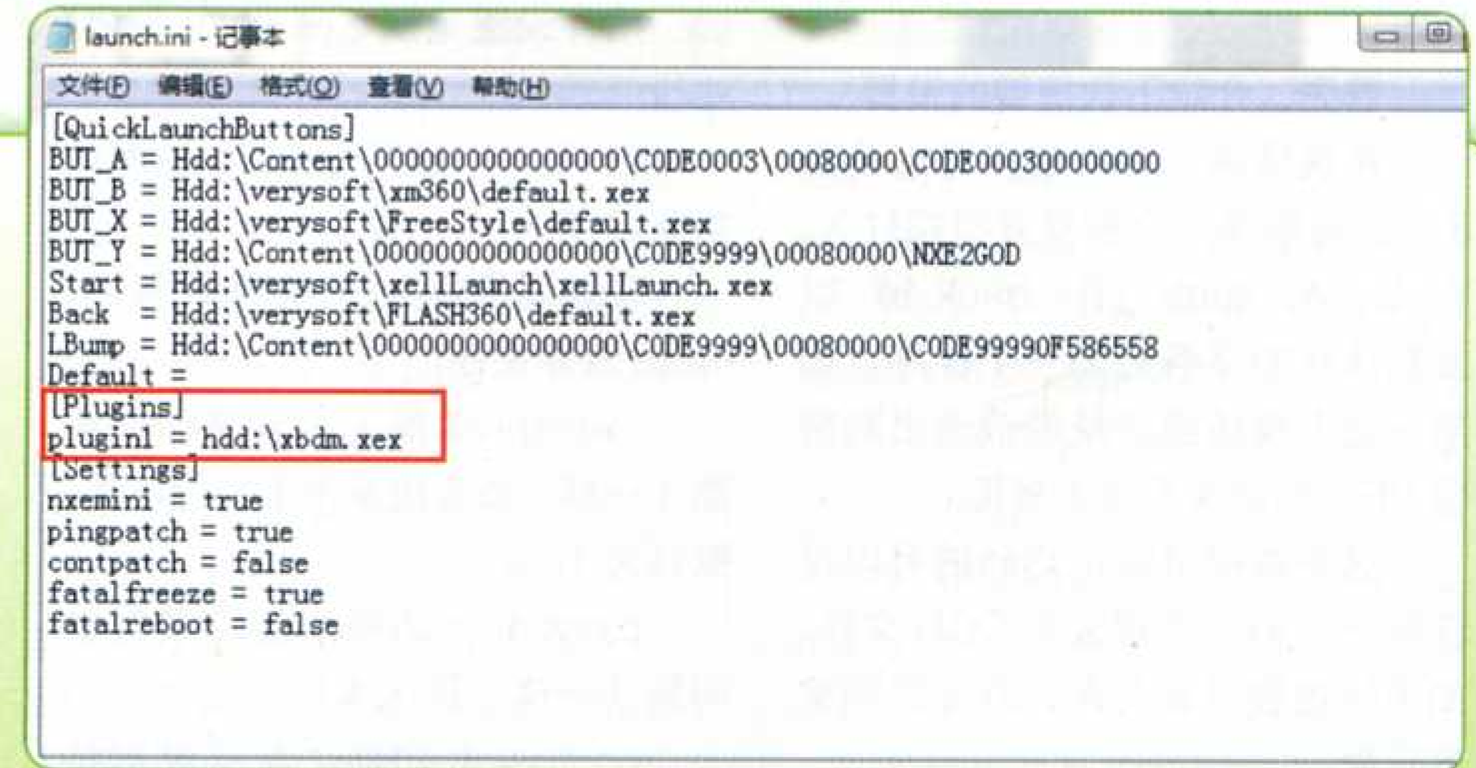
1. 主机必须安装有任意版本的 Dashlaunch。

2. 将 Dashlaunch 的配置文件 launch.ini 复制到电脑上准备编辑。

3. 打开 launch.ini，并在 [Plugins] 下面添加一行 plugin1 = hdd:\xbdm.xex。如果 plugin1 已经被使用，那么就在 plugin1 的下一行添加 plugin2 = hdd:\xbdm.xex，以此类推。

4. 将 xbdm.xex 与 xbdm.ini 从光盘内的压缩包内解压出来，然后通过 Xexmenu 复制到 Hdd1 的根目录。

重启主机后，插件就会开始运行。



Windows端准备工作

1. 下载 XDKSetupXenon20871，这个可以在搜索引擎上搜索到。如果找不到，XDKSetupXenon11511 也可以替代。

2. 解压下载到的文件，得到安装程序包。XDKSetupXenon20871 解压后可能会是 XDKSetupXenon20871.2.exe。

XDKSetupXenon11511.exe　XDKSetupXenon20871.2.exe

3. 安装程序包。全部使用默认设置，一路都是点击下一步。其中一步提供选项的也是点选 Minimum Installation。

4. 安装完毕之后，会在桌面上多出一个图标。这就是我们想要的 windows 客户端快捷方式。



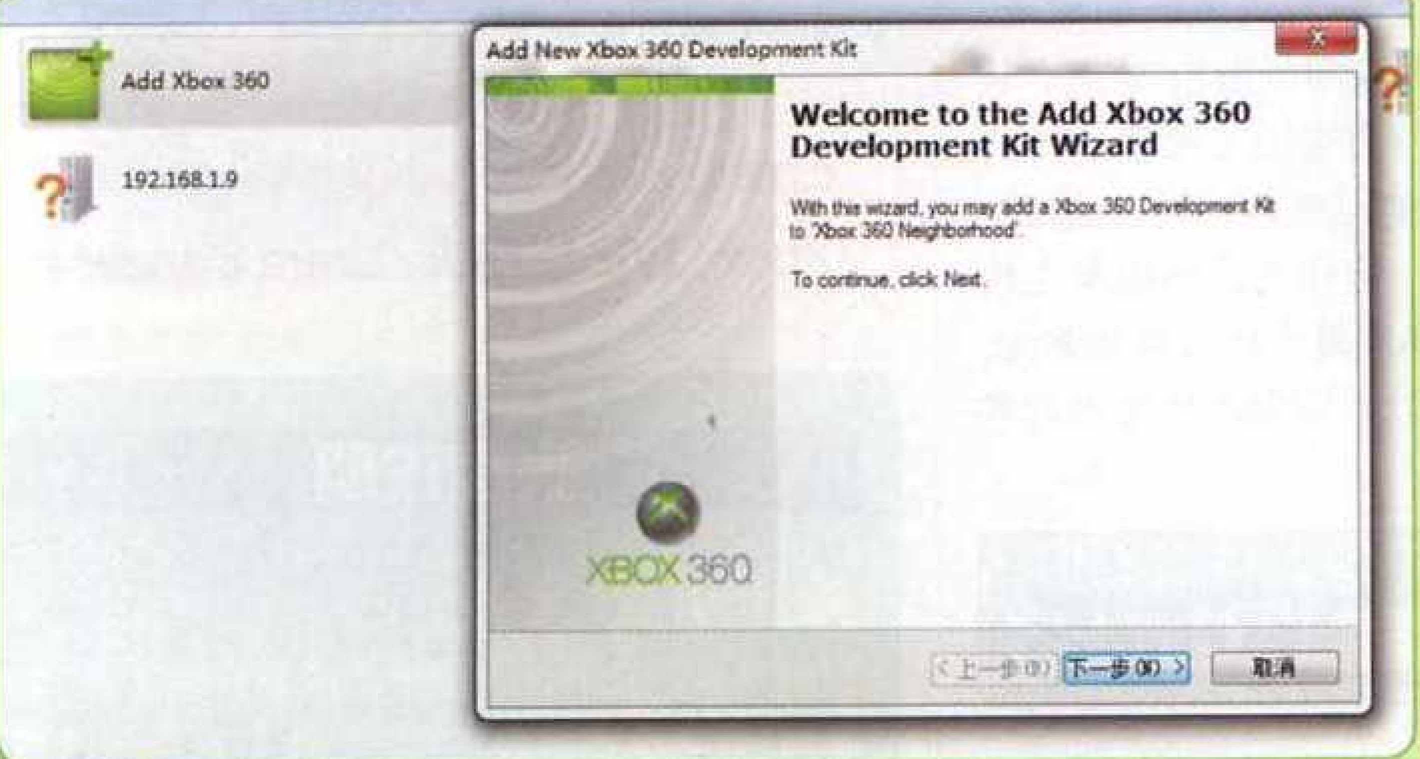


如何添加自己的主机到PC上的X360 Neighborhood

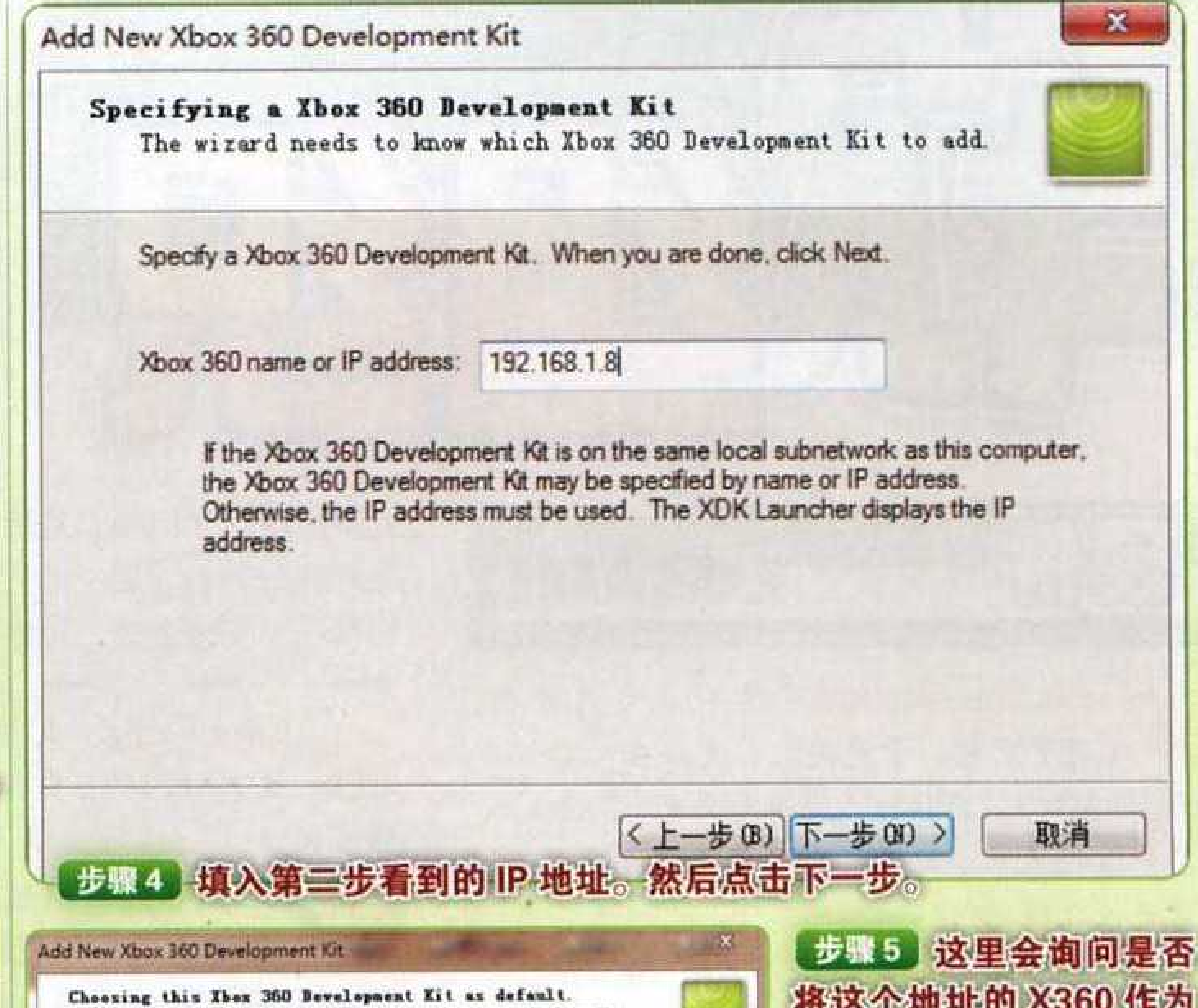
步骤1 将X360主机与PC连接在同一台路由器上。



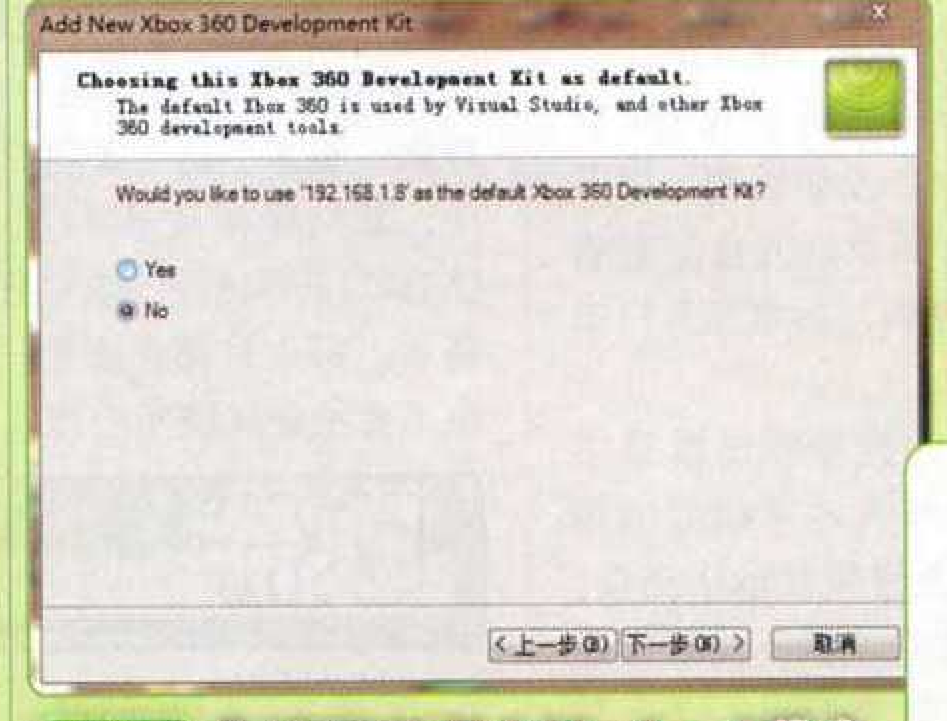
步骤2 找到X360的的IP地址，在网络设定内点击设定网络后可以看到。如图为192.168.1.8。



步骤3 打开桌面上的X360 Neighborhood。双击Add X360。会弹出一个对话框，点击下一步。



步骤4 填入第二步看到的IP地址。然后点击下一步。



步骤5 这里会询问是否将这个地址的X360作为默认的开发机。推荐是选no，因为每次360链接路由器获得的IP地址都可能不同。点击下一步之后就直接点完成。



步骤6 此时X360 Neighborhood就会多出一个名为Jtag的图标。

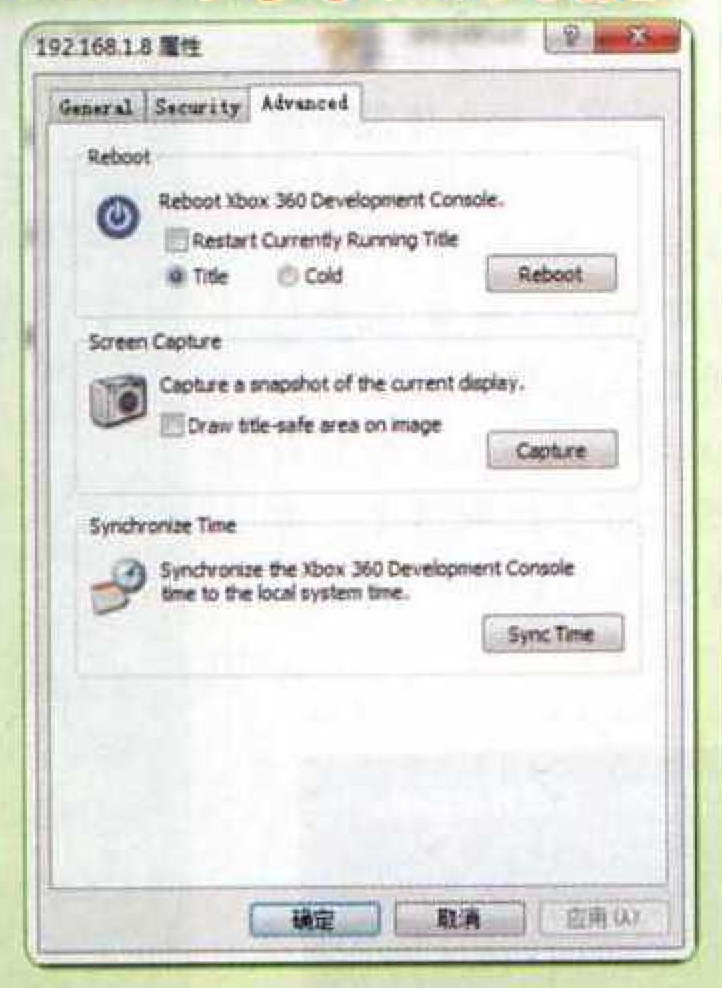
X360 Neighborhood的常用功能

一、截图

在X360 Neighborhood中对自制机进行截图就很简单，可以直接右击Jtag图标，然后选择Screen Capture。此时就会生成一张截图，并通过网络传送到PC上。图片会被以BMP的形式保存到我的文件夹下的图片文件夹内（XP）或者在库中的图片文件夹内（Windos7）。

如果嫌每次需要右击麻烦，那么也可以先右击Jtag图标之后选择Properties。点击Advance标签，





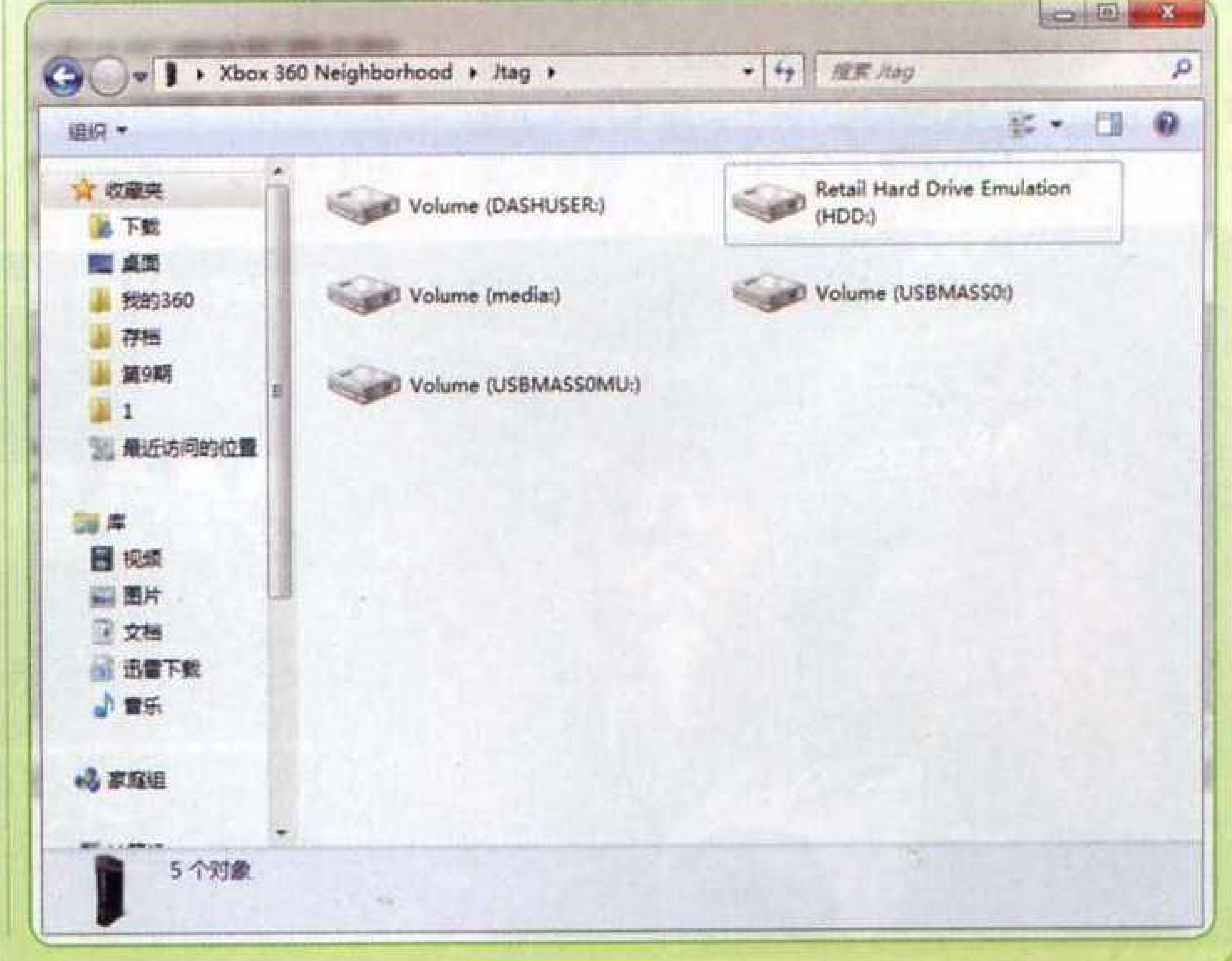
在其下有个Capture按钮。这个按钮每点一下就会截一张图。

二、校准时间

右击Jtag图标，选择Synchronize Time还能校准主机的时间。如果发现校准的时间与电脑显示的时间差了几个小时，那么就先调整主机的时区设置，然后在点击校准时间。注意，套件XDKSetupXenon11511已经无法校准14699系统的时间设置，目前XDKSetupXenon20871还可以校准14699系统的时间。

三、传输文件

双击Jtag图标就能看到主机内的存储器以硬盘分卷的形式显示出来。HDD就是主机的内置硬盘，其中的文件可以像PC自己的文件管理器一样操作。可以复制、剪切、粘贴、覆盖等等。可以在玩游戏的同时编辑其中的文件，只会影响到游戏的读盘速度。



软组织

主持人：纱迦

一直以来总有读者表示本专辑对 Kinect 游戏重视不够。其实在编辑部里喜欢 Kinect 的人并不少，不过由于 Kinect 游戏的特性，写攻略貌似除了说说成就外还真不好描述。如果做成点评式的 REVIEW 文章，对于一个两个月一本的专辑来说，时效性未免也差得太远了。本辑为大家做了一个年鉴式的 Kinect 游戏盘点，内容包括必玩之作、中文游戏、成就神作等四个部分，相信还是很有帮助的。这里也希望各位能够踊跃分享 Kinect 的相关心得，不光是攻略式的，也可以是玩家心声之类的。投稿地址 :x360special@gmail.com

硬件 HARDWARE

Email chenxin1988：情人节当天开机，发现有更新，于是更之。更新完之后过了几天，当我联上 LIVE 时又提示有更新，当即吐血。印象中微软从未如此频繁地更新过，请问各位编辑这是什么情况啊！

最近一周内连续更新两次，确实是比较少见的情况。情人节前后更新的 14717 系统，其主要内容是更改 X360 启动机制，以及令 DVD 光驱不再读取非完全刻录的光盘。前者是用来针对目前很火的脉冲自制，后者则是打击零元下载党。

而紧跟着的 14719 系统，据微软透露是主要修正了加入好友派对后所有人名字相同的错误，另外还包括安全更新以及修复其他小错误。这次更新确实够快，包括笔者在内的不少玩家还没有发觉有什么 BUG，微软就果断出手了。总之如果你是一名正版用户，就请放心更新。

LIVE CandyThree918：我想问一下，为何我最近经常遇到正版游戏不能安装的情况？以前我是用 D 版机玩正版，安装不了我也就认了。但现在我已经从了正，买了新机器，但是依然有些正版游戏不能安装，这是怎么回事？请各位编辑救命啊！

先不要着急。首先需要明确一点，那就是正版盘是可以在任何机器上正常运行的，包括破解机。像你这种情况，正版机加正版碟，又是新买的，如果还出现问题，那就只有一种可能，即你所玩的游戏无法从你所在的服务区域里获得信息。举个简单的例子，如果用美服账号运行《最终幻想 X Ⅲ -2》中文版，就有一定几率出现这个问题，原因是在美服上无法找到与之对应的信息。解决的方法也很简单，只要在断网情况下安装游戏，相信就能解决。

Email cyy：我想问一下目前使非洲卡被 BAN 的几率有多高。什么是非洲卡，你懂的。

所谓非洲卡就是之前国内流行的黑卡，即通过信用卡犯罪获得的廉价 MSP。从 2011 年春天开始，这一行为变成了微软的严打对象，基本上到了零容忍的程度。一旦被微软发现，其结果就是 BAN 机，但和之前玩破解主机被 BAN 不同的是，微软 BAN 黑卡的力度非常大，基本上每个月都会检查一次。因此在这里奉劝各位不要抱任何侥幸心理。

软件 SOFTWARE

Email cloudorz：我想问一下如何删除零成就游戏，在列表里看了半天也没看到。

保持在线状态下，按西瓜键选择查看成就，当光标指向零成就游戏时，就会出现按 X 键删除成就的提示了。注意零成就的含义是指零个成就，而不是零分成就。如果你在某个游戏中只拿到过一个零分的成就，那么依然不能选择删除。

Email lsjfla：编辑你好，我曾在贵刊上看到说今年 2 月有《装甲核心 V》的中文版，但如今都快到 3 月了，一直没见到游戏上市，想问一下中文版是否已经取消了。另外一个说是定于今年春季发售的《命运石之门》也没见到，随便一起问一下。

《装甲核心 V》中文版已确定会延到 4 月，游戏目前依然在展开征订工作，可见是不会取消的。前译《史坦斯闸门》的《命运石之门》中文版自去年公布之后一直没消息，但在今年 2 月初的台北游戏展上，5pb. 社长亲口确认游戏仍在开发中，而且主题歌会换人演唱，由此可见游戏一定不会取消。目前《命运石之门》中文版的发售日依然是春季未变。



■酷到极点的《质量效应 3》限定主机！不过只是贴纸……

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin

光盘说明

关于升级文件

使用方法：先解压光盘中的最新升级文件 .rar 压缩包，解压密码为：360 专辑 17。再设法将里面的文件全部拷至 X360 储存装置的 Cache 文件夹下即可。

★如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件(推荐 Xport 360)。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360 专辑 Vol.8》的相关内容。Cache 文件夹在硬盘的 Partition 3 的根目录，非常好找。自制机用户可以直接用 USB 存储设备通过 XEXMENU 拷贝到指定位置。

★推荐大家将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360 游戏是不会因为升级文件而出现错误的。极少部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的 DLC(如《最终幻想 X Ⅲ -2》)，需要手动设置。

★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开 X360 主机的选项设定，在记忆体画面中按 Y 键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的 X360。

关于视频攻略

此部分内容是与本辑攻略配套使用的，以方便大家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的高手达人致敬。

关于最新实用软件

此部分内容解压后即可使用，非自制机用户不能使用。使用方法请参见杂志上的自制机相关内容，不要擅自行动。




■街头霸王对铁拳


■寂静岭 暴雨


■生化危机 浣熊市行动


■忍者龙剑传 3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 2 月					
28 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
2012 年 3 月					
6 日	质量效应 3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
8 日	街头霸王对铁拳	ストリートファイター X 铁拳	Capcom	格斗	日版
8 日	苍之英雄 钢铁之翼	苍の英雄 BIRDS of STEEL	Konami	策略	日版
8 日	时光之剑	ブレイズ オブ タイム	Konami	动作冒险	日版
13 日	FIFA 街头足球	FIFA Street	EA	体育	美版
13 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	美版
20 日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
20 日	忍者龙剑传 3	Ninja Gaiden 3	Koei Tecmo	动作	美版
22 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	日版
27 日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美版
29 日	麻将 梦幻俱乐部	マージャン★ドリームクラブ	D3 Publisher	桌面棋牌	日版
2012 年 4 月					
17 日	巫师 2 王国刺客 加强版	The Witcher 2: Assassins of Kings	WB Games	角色扮演	中文版
24 日	虐杀原型 2	Prototype 2	Activision	动作	美版
24 日	崛起 2 黑暗水域	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	角色扮演	美版
2012 年 5 月					
1 日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作	美版
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
15 日	马克思・佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
22 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
22 日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版
2012 年 6 月					
26 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	美版
30 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死或生 5	格斗	2012 年内	链锯甜心	动作
2012 年 11 月 20 日	生化危机 6	动作射击			



ISBN 978-7-89471-499-2

9 787894 714992

本手册随盘附赠不能单独销售

Xbox360专辑光盘定价：32元